EXCEL SAGA: uma das séries mais malucas de todos os tempos!

SENSACIONAL!
100
páginas de muita informação

NEO TOKYO

A SUA REVISTA DE ANIMÊ E MANGÁ

Afro Samurai

Intrigas e muita ação numa série de estilo!

Lady Oscar

Shoujo clássico especial!

NARUTO

Junto com SAKURA e SASUKE numa missão de tirar o fôlego

INÉDITO NO BRASIL!

D.N.Angel

As mudanças na adolescência

E Mais!

Tarô Café: uma atração de Seul

A nova face das antologias

Detective Conan

Pita Ten

EDITORA escala
ISSN 1809-1784
NÚMERO 0026
PREÇO R$ 6,90

PONTOS DE LUZ • o mundo é bem maior do que parece
Dragon Slayer
ROLE PLAYING GAME
www.dragonslayer.com.br
Contra Arsenal
A batalha decisiva contra o maior vilão de Tormenta
Eles serão os novos astros de Dungeons & Dragons 4E
TIEFLINGS
escala
R$ 9,80
RPG
divertido como você gosta!
EDITORA escala

Nas bancas,
www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000

Projeto Gráfico: Usina de Artes **Editor:** Junior Mendes Fonseca **Diagramação:** Henrique Ajala, Leticia Brum **Escaneamento e Tratamento de Imagens:** Evandro Toquette (supervisão), Marcia Omori, Luan Rodrigues **Coordenadora de Produção:** Amaruk Seta **Redação:** René Ferri

Número 26, ISSN 1809-1784

www.escala.com.br

Av. Profª Ida Kolb, 551, Casa Verde, CEP 02518-000, São Paulo (SP), Brasil Tel.: +55 (11) 3855-2100 Fax: +55 (11) 3951-7313 Caixa Postal: 16.381, CEP 02599-970, São Paulo, SP, Brasil

EDITORIAL - **Diretor:** Sandro Aloísio **Pré-impressão:** Cíntia Karina dos Reis **Produção:** Adriana Ferreira da Silva, Fernanda de Macedo Ferreira Alves e Natália Modesto de Paiva **Revisão:** Patrícia de Fátima Santos

PUBLICIDADE publicidade@escala.com.br - Fax: +55 (11) 3855-2132 Jairo Ivo Fiszbein, Daniel Santos, Zélia Oliveira, Priscila Pires, Silvana Pereira da Silva (tráfego)

VENDAS DE REVISTAS E LIVROS
Tel: +55 (11) 3855-1000 sacweb@escala.com.br

ATACADO – REVISTAS E LIVROS
Tel: +55 (11) 4446-7060 atacado@escala.com.br

CENTRAL DE ATENDIMENTO
Tel.: +55 (11) 3855-1000 Fax: +55 (11) 3857-9643 atendimento@escala.com.br

Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL, Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 907. Tel.: +55 (21) 2195-3200. Números anteriores podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor, ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos dos números anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Filiada à ANER

RESPONSABILIDADE COM O MEIO AMBIENTE
A revista Neo Tokyo é impressa com emissão zero de poluentes.
OCEANO
IMPRESSÃO E ACABAMENTO
Oceano Indústria Gráfica Ltda.
Nós temos uma ótima impressão do futuro

Mudanças!

Fala, galerinha da NT, tudo jóia?

Da mesma forma que você aguarda ansiosos por um novo número da NT, nós aqui na redação ficamos na expectativa da chegada das opiniões de vocês, mas claro, sem deixar a peteca cair e já trabalhando nas novidades da próxima Neo Tokyo – a sua revista de animê e mangá!

Neste número, trazemos uma matéria sobre o primeiro filme do fenômeno Naruto – que pode chegar ao Brasil ainda este ano, provavelmente em DVD (apesar de sua exibição nos cinemas não estar descartada); apresentamos o fantástico animê Afro Samurai – que apesar de poucos episódios exibidos, consegue impressionar o mais crítico fã de animê; a primeira parte da matéria sobre o clássico Lady Oscar; Excel Saga, D.N.Angel, além de resenhas diversas, curiosidades e muito mais!

Nossas seções fixas também estão pra lá de especiais, cheias de novidades. Não perca tempo e comece a "devorar" esta NT — você não vai se arrepender!

Até a próxima!
Junior Mendes Fonseca – Editor Responsável
junior@animepro.com.br

>> IMPERDÍVEL!

INUYASHA
"Tudo começou numa árvore sagrada, lutando por nossos sonhos! Agora, um forte laço de amizade nos mantêm unidos, brindando-nos com novas esperanças e um futuro cheio de esplendor." O começo de tudo! Os personagens! A criadora! E muito, muito mais sobre esta fantástica série, sucesso em todo o mundo! Na **NT 25.**

SLAYERS
No final da década de 80, a revista japonesa Dragon Magazine promoveu um concurso para escritores amadores de temas relacionados à fantasia e ficção científica. Hajime Kanzaka, um desconhecido até então, se inscreveu com uma história bem peculiar e acabou ganhando o primeiro lugar. Na **NT 24.**

FALE COM A NT!

POR CARTA
Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)

POR E-MAIL
neo@animepro.com.br

Atenção!
►**Desenhistas** e **Fanzineiros**: Saibam mais detalhes na seção "Fan Gallery" e enviem seus trabalhos para divulgação nas páginas da **Neo Tokyo**.

NA INTERNET

- Acesse nosso hotsite através do Anime Pró – www.animepro.com.br. Lá, você confere informações sobre os números anteriores, material extra e muito mais!
- Acesse também a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

Todos os personagens e suas respectivas imagens apresentados nesta publicação têm os seus direitos reservados aos seus respectivos proprietários; sendo, portanto, utilizados apenas para efeito de divulgação e resenha.

"Triste não é mudar de idéia. Triste é não ter idéia para mudar." Francis Bacon

índice

15 Naruto aventura-se no País da Neve!

Confira tudo sobre o primeiro filme de Naruto, uma incrível aventura no País da Neve!

05 – Animê Pró Insider
O que é destaque no www.animepro.com.br.

20 – Um samurai como você nunca viu!
Afro Samurai - com apenas cinco episódios, este animê de nome estranho possui uma história cheia de intrigas e uma animação excepcional.

26 – A saga mais amalucada do Mundo dos Animês
Em algum lugar do Japão se esconde a Organização Across. Enquanto algumas organizações buscam um melhor envolvimento entre homem e natureza, outras lutam pelos direitos humanos etc., então, a Across não é muito diferente... na verdade é extremamente diferente. Seu objetivo é conquistar o mundo! Eis Excel Saga.

36 – A nova face das Antologias de Mangá
De uns anos para cá, as vendas das antologias de mangá vêm caindo. Isso tem afetado todos os títulos, de uma forma ou de outra. A situação está chegando a níveis graves.

46 - D.N.Angel
Uma adolescência cheia de mudanças!

62 - Lady Oscar
A Rosa mais bela da Cultura Pop Japonesa

06 – Tarô Café: uma atração de Seul
08 - Detective Conan
56 – Pita Ten
58 - Kaichou Wa Maid-sama
10 – Mural
15 – Curso Relâmpago de Animê e Mangá
76 – Coleção
77 – Model Sheet
78 – Caixa Postal
80 – Fan Gallery
82 – DVDteca
83 – Play [Letra]
84 – Play
86 – Live Action
88 – Cosplay
92 – Fanfic/Conto
94 – SHOP
96 – Nippon
98 – Curso Relâmpago de Japonês

Review: *As matérias com o "selo" Review visam apresentar obras desconhecidas do grande público e, dependendo das solicitações dos leitores, podem ganhar futuramente matérias mais completas.*

Anime Pró *Insider*

Editora NewPOP fecha o ano com resultado positivo

A mais nova editora de mangás do mercado já começou apostando alto. Em seu primeiro título, 1945, de Keiko Ichiguchi, a NewPOP apostou na qualidade editorial, provando que um dos grandes problemas do mercado é a falta de vontade em produzir qualidade.

Numa edição impecável feita a partir dos materiais mais nobres com que se produzem quadrinhos (os que compõem as chamadas "edições definitivas"), foi lançado um mangá histórico a preço baixíssimo - quase a metade do valor de uma edição definitiva comum.

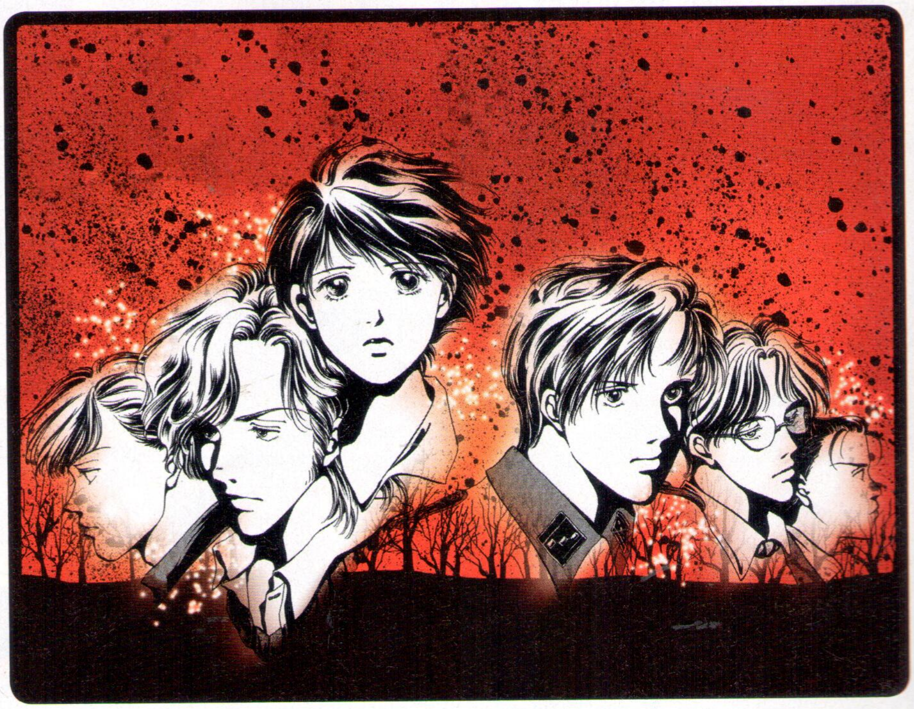
A estratégia para cativar o público com qualidade, tanto no tratamento gráfico, tradução, adaptação, quanto na história em si provou ser eficiente.

O que era inicialmente proposto para ser distribuído seletivamente (em lojas de quadrinhos e pela internet), obteve tão grande procura que a editora passou a também distribuir 1945 em bancas de jornais das principais capitais.

Não demoraria muito, a NewPOP ampliaria seus horizontes com um novo e empolgante título, desta vez um autêntico manhwa coreano, "Tarot Café". Numa parceria inédita junto à Lumus Editora, a NewPOP trouxe ao Brasil uma história que mistura fantasia e suspense, com toques de misticismo e ocultismo.

Tal como 1945, Tarot Café teve sua edição brasileira idealizada com grande qualidade, a gramatura do papel é excelente, a capa é cartonada e e muito fácil de abrir. Além disso, acertaram em cheio ao escolher o tema sobrenatural, que vem cativando cada vez mais pessoas, como nos disse o gerente da Comix Book Shop, Ricardo Jorge: "Tarot Café é um excelente título, com belíssima arte, que está agradando muito aos nossos clientes. Em menos de 15 dias já vendemos mais de 90% da quantidade que solicitamos e já reservamos mais exemplares. Todos os leitores estão nos perguntando sobre a chegada do próximo volume e creio que Tarot Café entrará na lista daqueles mangás que são mais procurados nos eventos de animê e mangá", sentencia Ricardo.

A NewPOP Editora acaba de lançar seu terceiro título, Grimms Mangá, que já ganhou uma resenha nas páginas da NT e que é a dica de compras desta edição. Vale a pena conferir e esperar por mais novidades para os próximos meses.



AP no Orkut!

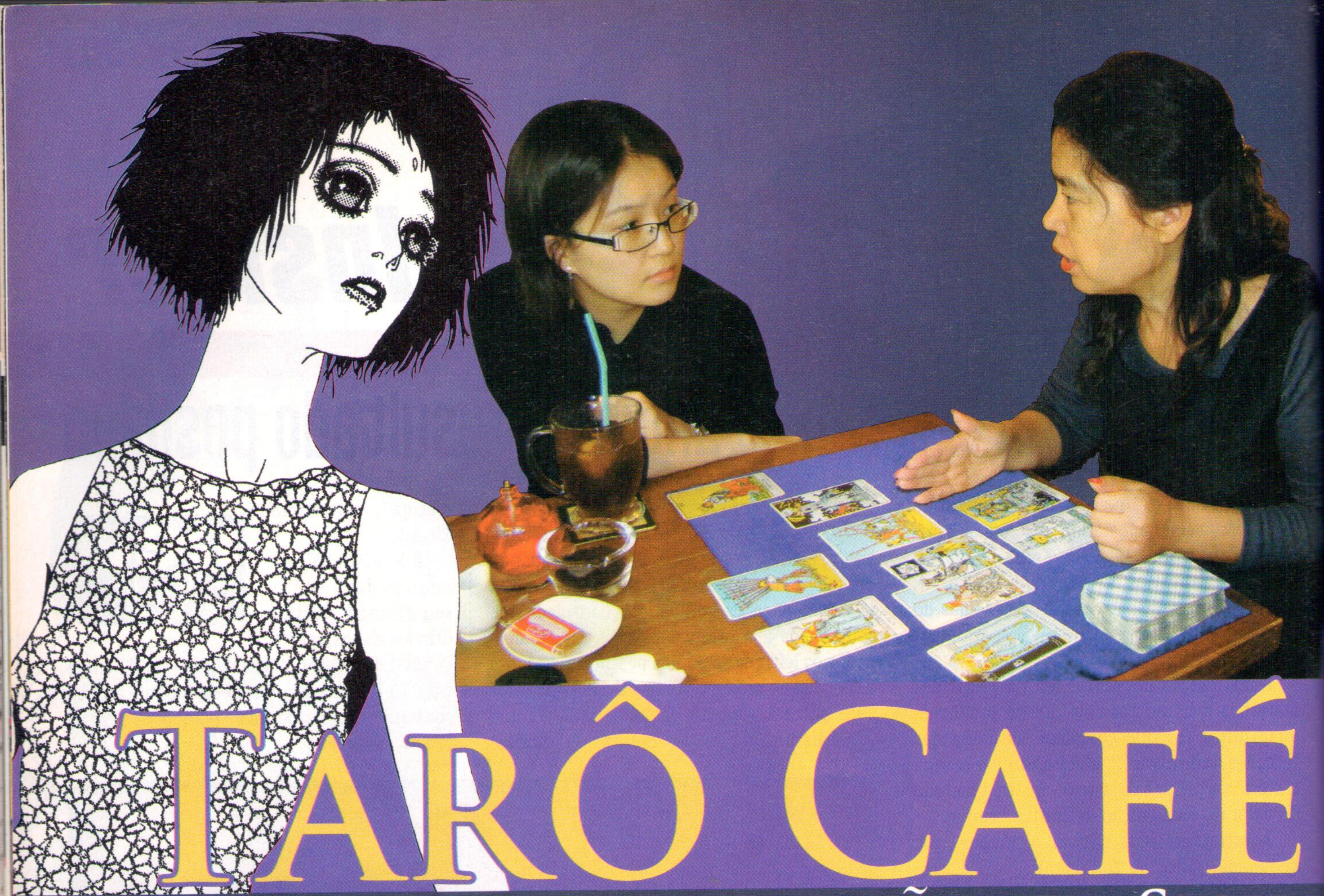
Acesse a comunidade do Anime Pró no Orkut:
www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

Os preferidos do site

ANIMÊ
1º - Naruto
2º - Cavaleiros do Zodiaco
3º - Death Note
4º - Love Hina
5º - Bleach

MANGÁ
1º - Naruto
2º - **Karekano** →
3º - Death Note
4º - Negima
5º - Gantz

→ **Acesse nosso fórum:** www.animepro.com.br/forum



TARÔ CAFÉ

UMA ATRAÇÃO DE SEUL

Por Julia M. dos Santos

É difícil afirmar com precisão qual é a origem do tarô – se francesa, italiana, espanhola, chinesa, egípcia ou até mesmo indiana. A discussão é interminável, mas pouco importa para o tradicional povo sul-coreano. O jogo de adivinhação e autoconhecimento foi definitivamente adotado pelo país e nem mesmo os avanços tecnológicos impediram que o baralho de 78 arcanos se espalhasse por toda a Coréia do Sul.

O coreano gosta de tarô e não recusa tomar chá ou café num ambiente agradável. O casamento foi perfeito: cafeterias com consultas de tarô, fonte de inspiração para Sang-Sun Park, autora do manhwa Tarot Café.

A idéia é simples: um lugar tranqüilo para a galera tomar lanche e tirar a sorte. Cada consulta custa entre 5.000 e 20.000 wons, a moeda coreana. Algo entre R$10 e R$40. É o cliente quem decide quanto deseja gastar, e o valor escolhido determina o nível de detalhamento das respostas.

Por mais interessante que seja, o tarô café de verdade é mais simples que o do manhwa. Neles não há cartomante com superpoderes, muito menos clientes sobrenaturais. Os pagamentos são feitos em dinheiro mesmo e as respostas nem sempre agradam.

A tradutora Hyung Jung Lee (26), por exemplo, passou a tarde num tarô café próximo a Ewha, famosa universidade de Seul só para mulheres. A avaliação que fez de sua cartomante foi apenas razoável. “Ela acertou muitas coisas, mas disse que vou arrumar emprego e largar os estudos. Isso nem passa pela minha cabeça”, reclamou. De qualquer forma, ela gostou do lugar e o recomenda a turistas. “Entre um passeio e outro, vale a pena relaxar um pouco numa cafeteria assim.”

Fica a sugestão para quem visitar a Coréia do Sul. Além de templos, cidades históricas, restaurantes e feiras tecnológicas, dê uma passada num tradicional tarô café. Mesmo que a atendente não seja tão especial quanto a Pamela do manhwa, a magia dos arcanos do tarô está presente no local e a diversão é garantida.

Shoppings

A oportunidade de trabalho para os tarólogos de Seul não está apenas em cafeterias. Shoppings e cinemas também têm espaço cativo para eles atenderem seus clientes cinéfilos. Enquanto aguarda o início do filme, o casal pode tirar a sorte e saber o que o futuro lhes reserva. Caso a resposta não seja animadora, a sugestão é terminar o relacionamento ali mesmo e deixar o filme para depois, com uma companhia mais promissora.

Cinema CGV, de Yongsan: tarô para clientes cinéfilos

O que não falta na capital sul-coreana é uma boa cafeteria temática. Há ambientes para todos os gostos e estilos – do tradicional ao moderno, do simples ao pomposo. Confira outras cafeterias coreanas que estão sempre lotadas:

Doctor Fish

O "Doctor Fish" já virou mania em Seul. Após tomar seu café ou chá, o cliente deve lavar bem os pés. Depois, é só colocá-los num aquário cheio de peixes dispostos a comer "pele morta". Paga-se cerca de R$15 por 15 minutos de relaxamento e cócegas. Pintas e pêlos nos membros inferiores parecem comida aos olhos dos peixinhos e os deixam ainda mais excitados.

Doctor Fish, no bairro de Jongno: pele morta do pé para peixes esfomeados

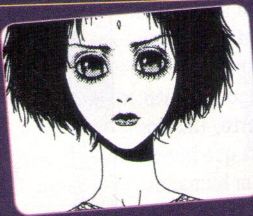
Princess Diary: café com fantasia

Princess Diary

Magia e fantasia também têm vez nos estabelecimentos de café. "Princess Diary", no bairro de Myungdong, é um lugar para o jovem tomar lanche fantasiado. As roupas são alugadas no próprio local por cerca de R$20, e o cliente ainda ganha uma foto de máquina polaróide. Entre princesas, bruxas e cavaleiros, as fantasias mais populares são as de noivo e noiva. Se o rapaz não tomar cuidado, pode sair de lá casado.

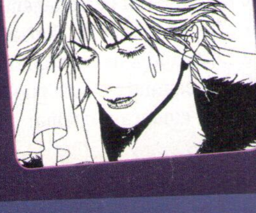
Tarot Café, da sul-coreana Sang-Sun Park, foi lançado no Brasil no final de 2007, pelas editoras Lumus e NewPOP – uma parceria inédita dentro do universo de mangás e manhwas. Na história, a cartomante Pamela ajuda clientes sobrenaturais como vampiros, lobisomens, fadas, espíritos etc. Ela própria sofre uma maldição de 700 anos, que precisa ser revertida. Para isso, Pamela coleciona contas de um misterioso colar, recebidas de seus clientes especiais, como forma de pagamento.

Conheça os personagens principais de Tarot Café:

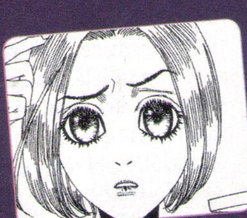


Pamela – Durante o dia, a bela Pamela trabalha como proprietária de uma simples cafeteria. Já à noite, ela ajuda seus clientes especiais jogando cartas do tarô. Pamela parece jovem, mas nasceu no século 13, na Escócia. Sua mãe foi acusada de bruxaria e queimada na fogueira. Antes de morrer, fez um pacto com um ser sinistro para salvar a filha de 11 anos. Foi aí que teve início a maldição de Pamela.

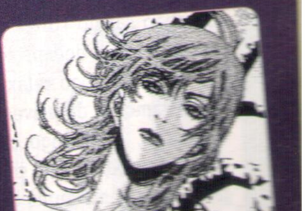
O gato Borboleta, o vampiro Calic, a Fada, o alquimista Mikhail Meyer, o sultão Selim e o jovem Bread são exemplos de clientes ajudados por Pamela ao longo dos últimos 700 anos.



Belus – Companheiro inseparável de Pamela e freqüentador assíduo do Tarot Café. Sua vida pessoal é pouco revelada, mas ele costuma ajudar a amiga trazendo informações sobre seus clientes especiais. Só que a amizade dos dois teve origem num misterioso contrato.



Aaron – Deixado pelo pai alcoólatra, Aaron encontrou no experiente Nebiros a figura paterna de que precisava. Mas o jovem traiu a confiança de seu protetor e foi abandonado pela segunda vez. No episódio, Aaron recebeu a mordida de um lobisomem e herdou a maldição da lua cheia. Ele trabalha atualmente com Pamela no Tarot Café e sonha reencontrar Nebiros – tanto quanto reverter sua maldição.



Ash – O rapaz surgiu de repente e mexeu com os sentimentos de Pamela, por lembrar um amor do passado. Mas o nome e a aparência de Ash não confundiram apenas a taróloga. O dragão Alecto também reconheceu o antigo amigo e está disposto a tudo para tê-lo de volta.

Por Fábio Garcia

ELEMENTAR, MEU CARO WATSON. Kudo Shinichi é um colegial que, de tanto ler histórias de detetives, se tornou um destaque no Japão na solução de mistérios. Mas um dia ele é envenenado por bandidos e tem seu corpo transformado no de um garoto de 6 anos de idade. Agora, sob o nome de Conan Edogawa, o pequeno Shinichi começará a resolver mistérios e se torna um dos melhores detetives do Japão e um dos mais temidos pelos bandidos.

Meitantei Conan
(Detective Conan ou Case Closed)
Volumes: 59 até o momento em que a matéria foi escrita
Autor: Gosho Aoyama
Editora: Shogakukan

Detective Conan

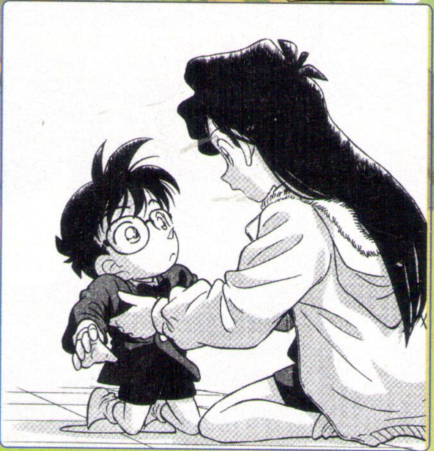
Review:

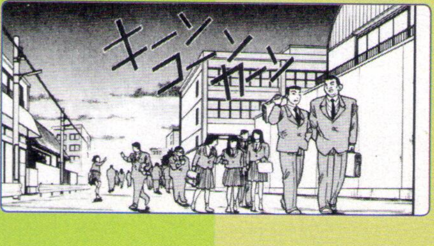
Depois de resolver mais um mistério sem solução, Shinichi é intimado por sua amiga Ran a irem num parque de diversões. Lá, descobrimos que Shinichi é um devorador de livros de detetives, sendo praticamente íntimo de personagens como Hercule Poirot ou então de seu ídolo, Sherlock Holmes, criado por Conan Doyle.

Ran, então, insiste para que eles passeiem de montanha-russa, e o rapaz logo aceita o passeio. Durante a passagem por um túnel escuro, Shinichi sente algo pingando em seu rosto e logo toma um susto quando o vagão sai do túnel: a pessoa que estava atrás dele foi decapitada!

A polícia logo relaxa ao ver que um dos mais famosos detetives do Japão estava no carrinho, e ele logo começa a levantar os suspeitos. Além dele próprio e de sua amiga Ran, havia uma dupla de amigas do morto na frente de Shinichi, atrás havia o morto e a sua namorada e, no último banco, dois homens de preto muito suspeitos. Depois de solucionar o crime de maneira brilhante, Shinichi e Ran saem do parque. O detetive, então, vê um dos homens de preto fazendo algo suspeito, e vai atrás dele. Ao ser descoberto, um dos suspeitos dá a Shinichi uma droga que inventaram, mas que não foi testada em humanos, ainda. Shinichi sente seu corpo derretendo, e, quando acorda, vê-se no corpo de um garoto de 6 anos de idade.

Chegando em sua casa e convencendo um cientista amigo da família, este sugere para que Shinichi adote outra identidade para que não seja perseguido pelos homens de preto, que podem querer matá-lo ao verem que a droga não o eliminou. Com isso, em homenagem ao autor de seu personagem favorito, Shinichi adota o nome de Conan Edogawa e passa a ficar com Ran e a ajudar seu pai, um detetive de segunda-classe que, com a ajuda de Conan, começa a chamar a atenção da polícia.





Miss Marple que se cuide

Por ser uma série longa e que faz sucesso no Japão, já imaginei algo pra crianças que irritaria o intelecto de um adulto. Ao ler o mangá, então, senti minha opinião saindo à força pela boca, pois Detetive Conan é muito bom mesmo!

Shinichi é um personagem bem malinha, daqueles que é bom e sabe que é, tornando-se uma pessoa bem difícil de lidar. Mas quando ele passa pela transformação e se torna uma criança, é interessante ver como lida com seus novos conflitos. Pode-se até dizer que o Conan é um personagem muito mais interessante que o próprio Shinichi, o que mostra que foi uma idéia criativa e sábia de fazer a história de um detetive de 6 anos de idade.

Mas o que realmente salta aos olhos é o principal do mangá: os crimes! Dá pra ver que o autor é tão criativo quanto autores de histórias de detetive, pois consegue criar crimes ótimos e, assim como Agatha Christie, consegue resoluções mirabolantes e que não menosprezam a inteligência do público. Já na resolução do primeiro mistério do mangá vemos a capacidade do autor de fazer com que o culpado seja a pessoa menos provável, mostrando outros personagens como pessoas mais suspeitas.

O traço de Gosho Aoyama é bem competente, e tem um quê de mangá clássico. Ao ler o mangá sem saber que é da década de 90, o leitor na hora chutaria que seria pelo menos uns dez anos mais velho, por possuir o traço mais redondo característico de mangás da década de 80. O autor também não poupa as cenas fortes, a decapitação do primeiro capítulo é bem chocante para quem imagina que o mangá é para criancinhas.

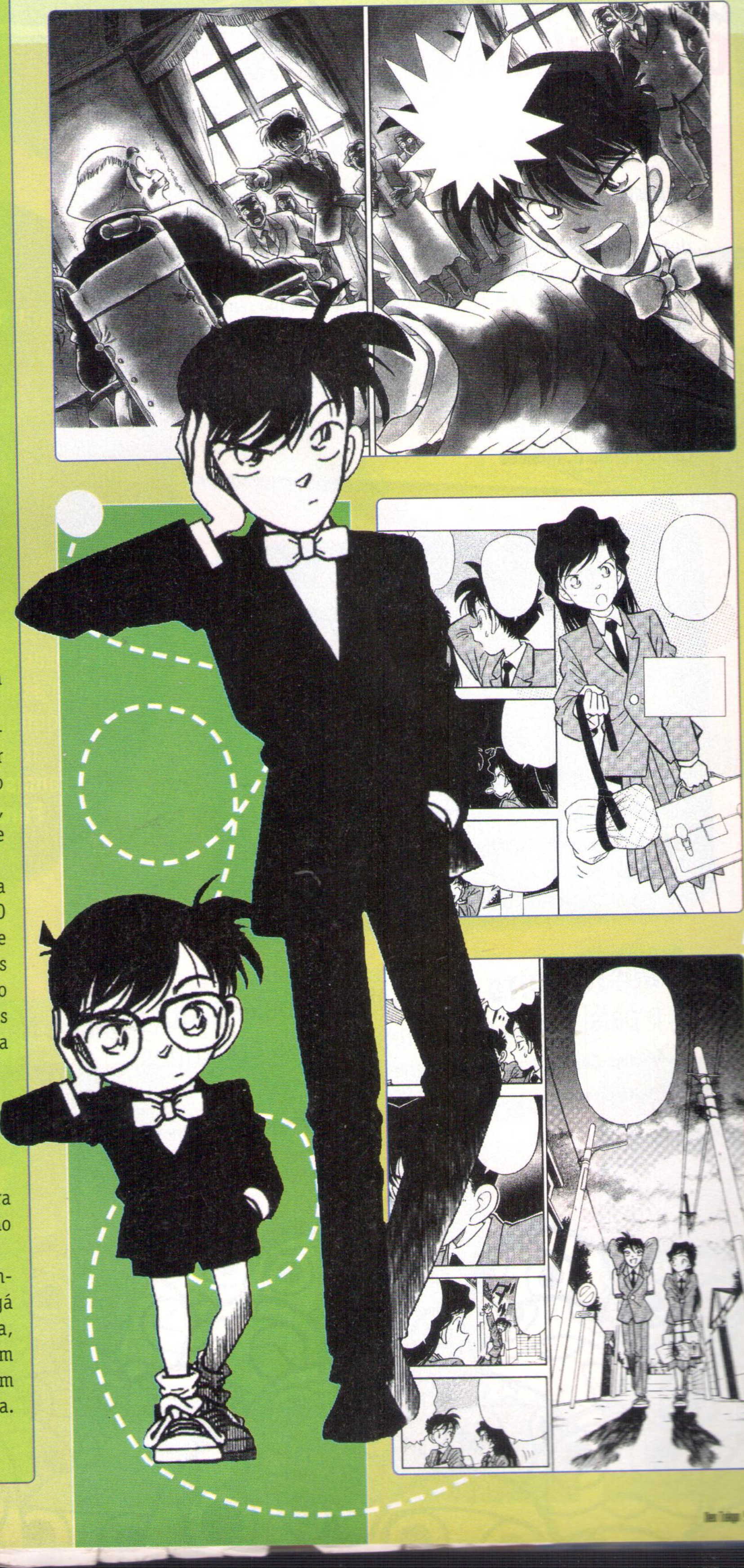
As referências a detetives no mangá são todas "verídicas". Conan Doyle realmente existiu e foi o criador do famosos detetive Sherlock Holmes, mas também não faltam citações a outros detetives famosos da literatura, como a Miss Marple e o Hercule Poirot das histórias de Agatha Christie.

O mangá começou a ser publicado em 1994 na revista Shonen Sunday, a mesma que publica Inu-Yasha. O mangá fez um baita sucesso desde a primeira aparição, e hoje conta com mais de seis centenas de capítulos, todos com as aventuras de Conan indo atrás dos homens que o transformaram em criança. Em 2004, a série chegou aos 100 milhões de volumes vendidos, o que é uma conquista altíssima. Em animê, a série também conseguiu fazer grande sucesso, tanto que em todo ano, durante o Golden Week (uma semana de feriados no Japão), é lançado um novo filme do garoto.

Há também uma curiosidade interessante sobre o autor Gosho Aoyama: em 2005 ele se casou com a dubladora do Conan, Minami Takayama. Seria uma bela história se não fosse o divórcio que aconteceu em dezembro de 2007.

Com personagens interessantíssimos, crimes brilhantes e soluções fantásticas, Detetive Conan é um mangá que demorou para chegar no Brasil. Tem aventura, comédia, muito mistério e características que podem cativar até mesmo o fã brasileiro, mais acostumado com lutas entre ninjas ou então outros tipos de violência. Elementar, meu caro leitor.

> "Mas o que realmente salta aos olhos é o principal do mangá: os crimes! Dá pra ver que o autor é tão criativo quanto autores de histórias de detetive"



Este espaço é para você expor suas idéias, respondendo a temas levantados por nossa redação. Participe, envie sua opinião para animepro@uol.com.br e caso não concorde com as opiniões dadas aqui, opine e discuta na nossa página no Orkut e em nosso Fórum.

TEMA DA PRÓXIMA EDIÇÃO:

Qual editora deixou a desejar?

>> FÓRUM: www.animepro.com.br/fo
ORKUT: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

Qual editora se destacou em 2007?

PRA MIM, a pergunta devia ser "por que a Conrad Editora, uma empresa que estava fazendo um trabalho tão bom decaiu tanto e agora consegue ser a pior do ano?" Na verdade, nenhuma empresa fez um trabalho tão bom, o problema é que a Conrad foi tão mal que passa a impressão que as outras estão melhorando. Para mim não há nenhuma editora especial, mas a JBC apresenta um trabalho regular, sem quedas, por isso meu voto vai pra ela. Quanto à Conrad... se for pra ficar atuando dessa forma é melhor parar.

Lucas Melina D. Mendes

A JBC SEMPRE SE DESTACOU NO RAMO DE EDITORAS DE MANGÁS POR SER UMA EMPRESA QUE SE DEDICA PRATICAMENTE DE FORMA EXCLUSIVA AOS MANGÁS, LANÇA ESTRATÉGIAS PARA SEUS LANÇAMENTOS E NÃO FICA TOMANDO AÇÕES SEM PENSAR. FORA ISSO, É A ÚNICA EDITORA QUE NÃO CANCELOU NENHUM MANGÁ. A MELHOR COM TODA A CERTEZA É A JBC, AFINAL ELA PLANEJA MUITO BEM SEUS LANÇAMENTOS E NÃO METE OS PÉS PELAS MÃOS.

Luciana S. Campos

GOSTO MUITO da Panini que trouxe Gantz, Bleach e Naruto para o país. Esses são meus mangás preferidos.

Adriano Camilo Silva Pontes

ACHO QUE a Panini vem melhorando gradativamente e se destacou em 2007. Principalmente se a gente for comparar o que fazia no início, quando entrou no mercado do mangá. Mas acho também que ela está confiante demais e vem errando muito, atrasando nos lançamentos e apresentando erros bizarros de tradução. Mesmo assim, diante das outras, foi a melhor.

Francisco Alvex Fonseca

EM MINHA opinião ser a melhor não é lançar centenas de títulos e sim, fazer um trabalho competente e diferente do que vem acontecendo no mercado. Pensando assim, meu voto vai para a NewPOP, uma editora nova que mostrou uma competência enorme em seus dois lançamentos e primou por bom material editorial e um acabamento acima da média, com preços muito acessíveis.

Leni dos Santos da Cota

A JBC, mas como não perguntaram qual foi a pior do ano eu falo mesmo assim: foi a Panini, que deu uma mancada com os leitores em relação ao lançamento de Trigun. Foi uma falta de respeito com os leitores e mostrou que ela não está nem aí para a gente e quer apenas é nosso dinheiro.

João Daniel C. Matos

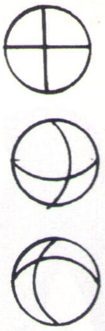
Curso RELÂMPAGO de MANGÁ e ANIMÊ

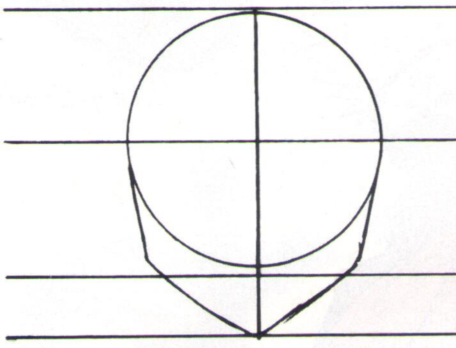
Por Arthur Garcia

Aula 1

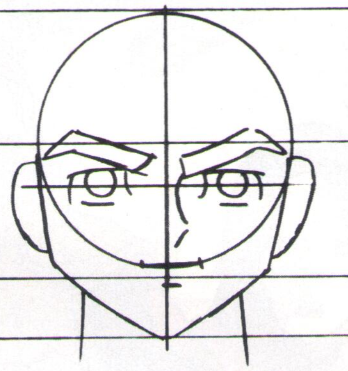
Seja bem-vindo ao nosso novo curso de desenho que terá técnicas e macetes utilizados por qualquer mangaká que se preze.

A CONSTRUÇÃO DOS DESENHOS ATRAVÉS DE FIGURAS GEOMÉTRICAS É O PROCESSO MAIS SIMPLES QUE EXISTE.

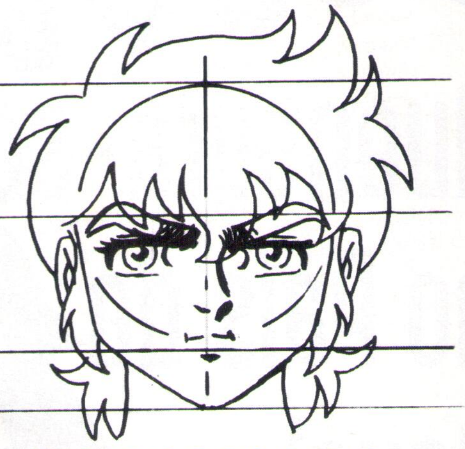




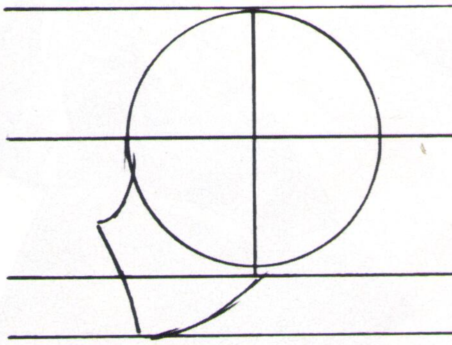
COMECEMOS PELA CABEÇA, ELA É RETRATADA A PARTIR DO DESENHO DE UMA ESFERA.



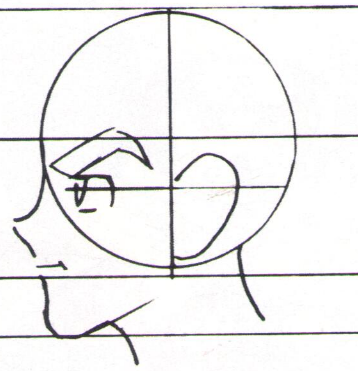
ACERTAR A POSIÇÃO DOS ELEMENTOS (OLHOS, NARIZ, ORELHAS E BOCA) É MUITO MAIS SIMPLES SE SEGUIRMOS ESTE MÉTODO.

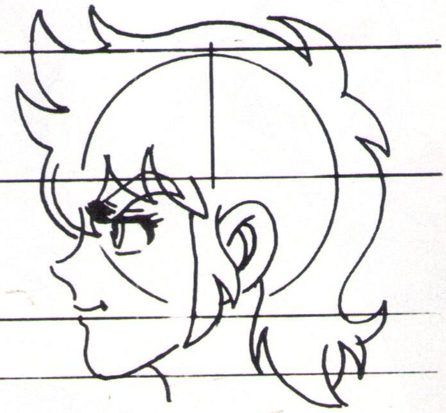


POR FIM É SÓ APAGAR AS LINHAS-GUIAS AUXILIARES E TEREMOS O DESENHO ACABADO

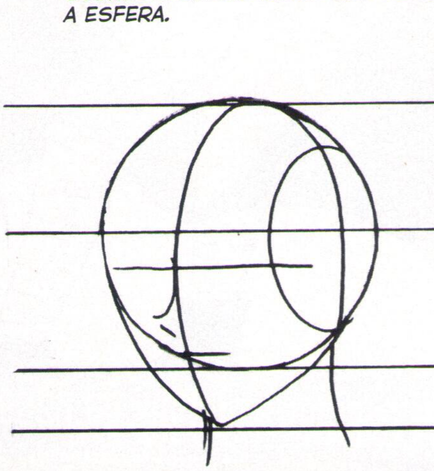


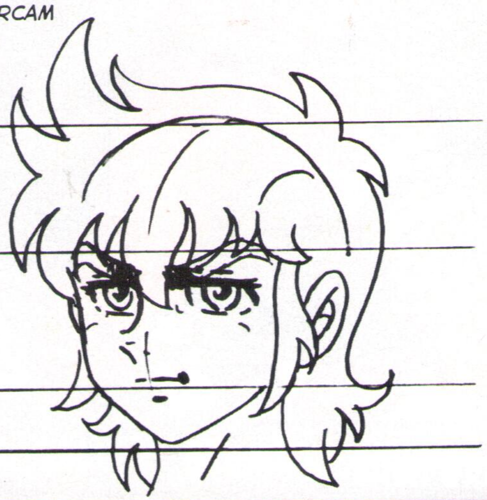
QUANDO VARIAMOS A POSIÇÃO DA CABEÇA, OS ELEMENTOS GIRAM SOBRE AS LINHAS-GUIAS QUE DEMARCAM A ESFERA.





AGORA É SÓ VOCÊ TREINAR BASTANTE DESENHANDO O SEU PERSONAGEM PREDILETO.





MAS CUIDADOS COM OS DETALHES, SENÃO...

Fique Ligado!
Para se aprofundar mais no tema, acesse a seção de Desenho e Pintura da loja virtual Comix no endereço www.comix.com.br ou então, entre em contato com a loja pelos telefones (11) 3088-9116 / 3083-2142. O endereço da loja é Alameda Jaú, nº 1998 - São Paulo/SP

NARUTO

Aventura-se no País da Neve!

Por Matheus Peçanha

Confira tudo sobre o primeiro filme de Naruto, uma incrível aventura no País da Neve!

E fique ligado, o filme pode chegar ao Brasil ainda este ano diretamente para o mercado de home-vídeo. Mas atenção: o lançamento nos cinemas ainda não está descartado!

Lançado em agosto de 2004, no Japão, o 1° filme da franquia Naruto segue a mesma linha do animê, contando uma história envolvente que leva às telas uma grande aventura, que na linha do tempo do animê se localiza após a posse de Tsunade como Hokage, em torno do episódio 101. O filme foi escrito por Katsuyuki Sumisawa e dirigido por Tensai Okamura (que também foi responsável pelos storyboards de séries como Cowboy Bebop e Samurai Champloo). O filme conta com uma música de encerramento da famosa cantora Yuki, cuja letra você confere nesta matéria.

A História

A pedido de Kakashi, o time sete composto por Naruto, Sakura e Sasuke vai ao cinema assistir a um filme. Segundo o professor, aquele filme seria essencial para a nova missão para qual os ninjas seriam responsáveis. No filme assistido pelos jovens, uma bela princesa chamada Fuun luta pelo seu povo a fim de o salvar das garras do terrível Mao, o vilão da trama. De cara, Naruto se apaixona pela personagem, e para sua surpresa, após ser expulso do cinema, ele encontra uma mulher muito semelhante àquela mostrada no filme, fugindo de diversos cavaleiros.

Luz! Câmera! Ação

Quando percebe que a jovem poderia estar em perigo, o ninja de cabelos loiros se apressa em tentar ajudar a mulher. A equipe sete, então, entra em ação, salvando a garota e prendendo todos aqueles que estavam atrás dela. Para a surpresa de todos, Kakashi então aparece e liberta todos aqueles que Sasuke e Sakura haviam acabado de prender, explicando a eles que eram aquelas as pessoas que eles deveriam escoltar em sua nova missão. O professor explica que aquela mulher familiar era na verdade Yukie Fujikaze, a própria atriz do filme que ele mandara os jovens assistirem. A missão então consistia em acompanhar não só a atriz como a equipe de produção até o País da Neve, onde aconteceriam as próximas filmagens de seu novo filme. A perseguição presenciada pelos jovens era na verdade uma tentativa de fuga da atriz, que sendo muito rebelde e fria, não gostou da idéia de filmar no País da Neve, e como de costume, tentava deixar na mão os produtores do filme.

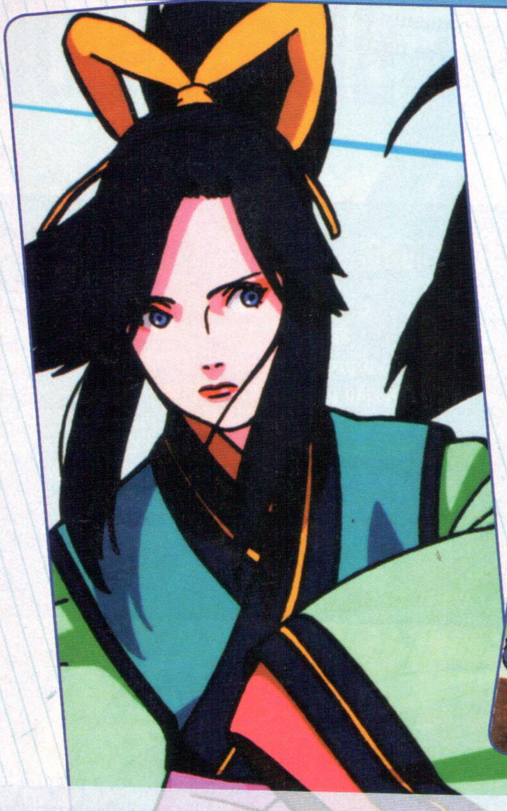
Naruto, por sua vez, havia ido atrás da bela mulher e descoberto que na verdade ela era a atriz que havia enchido seu coração de emoção. Porém, ele também presencia a frieza e a solidão da mulher, quando esta se nega a dar autógrafos para várias crianças (incluindo o próprio Naruto) e o humilha, dizendo que seus conceitos são desprezíveis.

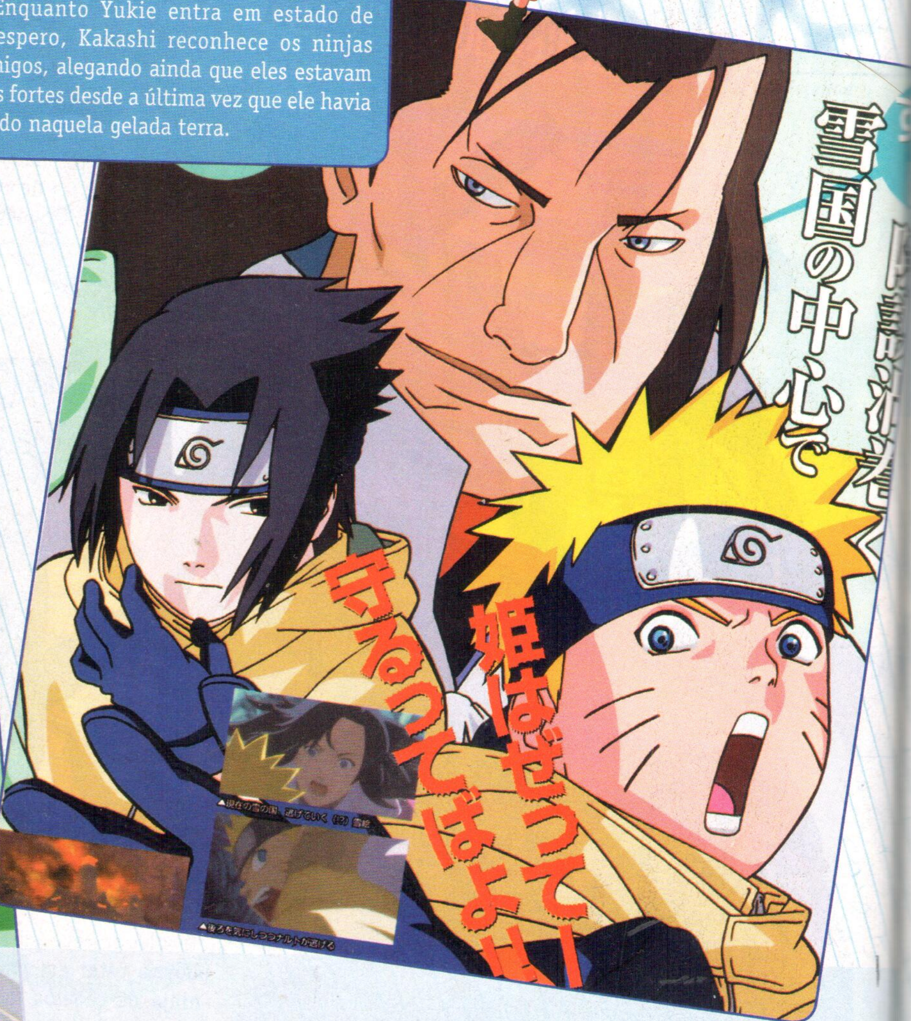
Começa a jornada...

Mesmo contra sua vontade, Yukie acaba embarcando no navio rumo ao País da Neve, forçadamente, após ser hipnotizada por Kakashi. Muito embora tivesse uma triste personalidade, a bela atriz dava vida a suas personagens como ninguém, o que havia lhe garantido muito sucesso.

Quando chegam ao local e começam a filmar a nova aventura da princesa Fuun, a equipe é abordada por poderosos ninjas daquele país, que os atacam impiedosamente. Os inimigos possuíam uma armadura de chakra, que aumenta seus ataques, deixando-os mais fortes. A armadura também cria uma proteção de chakra em volta do corpo do usuário, anulando o chakra do adversário e devolvendo o ataque com o dobro da intensidade. Desse modo, nenhum tipo de ninjutsu ou genjutsu consegue causar dano a quem a usa.

Enquanto Yukie entra em estado de desespero, Kakashi reconhece os ninjas inimigos, alegando ainda que eles estavam mais fortes desde a última vez que ele havia estado naquela gelada terra.




渦巻く
雪国の中心で
姫はぜってー
守るってばよ!!

Verdade revelada...

> "...a garota na verdade se chamava Koyukie, e era filha de Kazahana Sousetsu, antigo rei do País da Neve."

Depois de conseguirem escapar e voltar ao navio, Sandayu, o agente de Yukie, lhes conta tudo: a garota na verdade se chamava Koyukie, e era filha de Kazahana Sousetsu, antigo rei do País da Neve. Sousetsu havia sido assassinado pelo próprio irmão, Doto Kazahana. Na época, Kakashi que estava no país resgatou a princesa e fugiu com ela, salvando-a assim de um possível doloroso futuro. Todos os habitantes achavam que ela estava morta. Porém, Sandayu que era conselheiro do antigo rei, acabou encontrando a princesa anos depois durante uma peça teatral. Com esperanças de que no futuro a garota se tornasse rainha e fosse atrás de seu trono roubado, o fiel homem tornou-se agente da atriz, esperando a hora certa de levá-la de volta a sua terra natal e contar toda a verdade a ela. As filmagens no País da Neve haviam sido sugeridas pelo próprio agente, que via aí a oportunidade de seu povo.

Yukie não se mostra surpresa pelas revelações e afirma que não pretende salvar povo nenhum, e que aquilo era apenas o passado, o que causa a ira de Naruto. Kakashi, porém, lhes informa que a missão agora seria derrotar Doto, uma vez que não havia mais formas de escapar. O diretor do filme afirma que as filmagens continuariam, já que ele via ali uma real aventura que lhes renderiam uma excelente história.

Durante a ida ao novo lugar das filmagens, a atriz escapa de novo, fazendo com que os ninjas da Vila Oculta da Folha fossem atrás dela. Naruto é o primeiro a encontrá-la, levando-a de volta a seus amigos. No caminho, porém, a antiga linha de trem – que todos acreditavam não funcionar mais – revela estar ativa e causa problemas para os dois. Naruto, mostrando muita determinação, consegue sair com a princesa são e salvo do túnel. Aquele trem que surgira, na verdade era de Doto, que havia ido dar as "boas-vindas" aos visitantes.

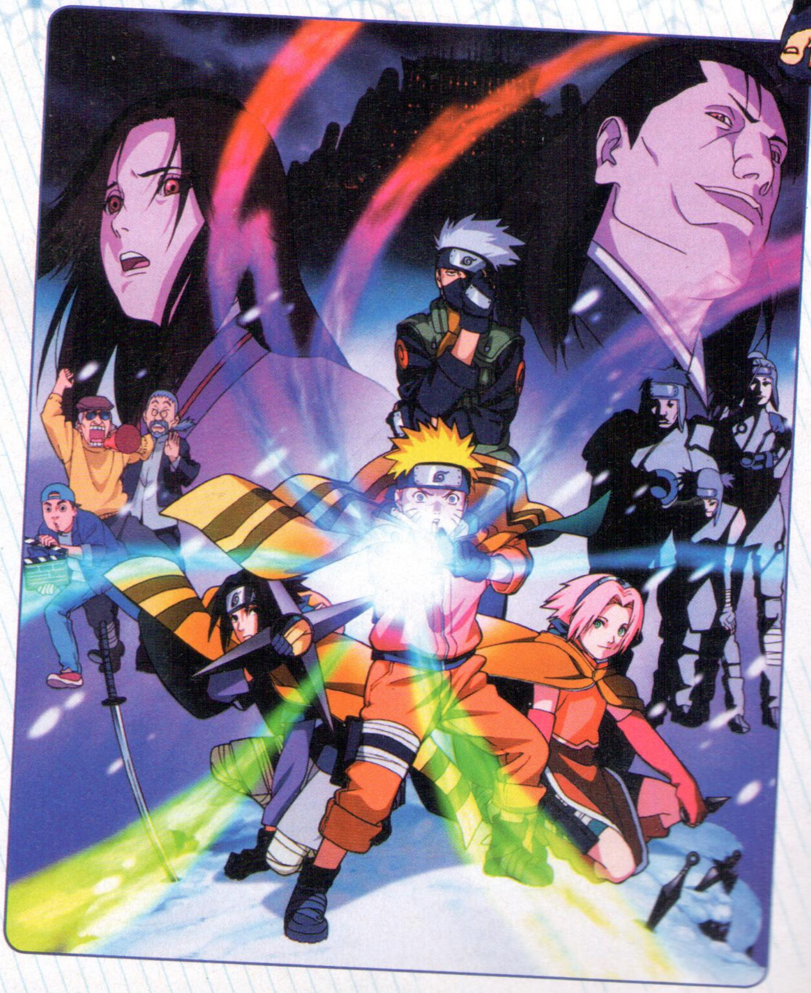
Sandayuu por sua vez, clama pela ajuda dos aliados do antigo rei. Doto, em um ato de extrema crueldade, mata todos aqueles que iam na direção do trem, prontos para lutar. Pouco antes de morrer, Sandayu reforça seus votos para que a princesa retorne ao trono, e pede para que ela não chore por sua ida. Porém, a princesa reafirma sua frieza ao dizer que suas lágrimas haviam secado, e ela nunca mais havia chorado, desde o incidente da morte de seu pai.

Em um ato furtivo, Doto seqüestra Yukie, e Naruto se prende à garota e acaba sendo levado junto. O vilão relata seu verdadeiro objetivo: conseguir o cristal hexagonal, herança que a jovem rainha havia ganhado de seu pai antes de morrer e que na verdade era a chave para uma poderosa arma guardada nas Geleiras Arco-Íris, localizadas naquele país. Sem hesitar, Yukie entrega a jóia ao seu tio, porém ele percebe que ela era falsa, o que leva a jovem a notar que ela havia sido trocada por Kakashi enquanto dormia. Deste modo, Doto prende Naruto como refém, esperando que o professor venha resgatar seu pupilo, e que deste modo ele consiga o cristal.

A prisão...

Naruto é preso em um calabouço e nele é colocado um dispositivo inventado pelos ninjas da neve que proíbe que a pessoa use chakra, o que deixa Naruto impossibilitado de fugir. A atriz também é presa, e acaba revelando a Naruto que seu pai havia lhe dito quando vivo que a garota conseguiria ver seu futuro quando chegasse à primavera. Porém, ela explica ao ninja que naquele país não havia primavera, o que a deixara frustrada e sem esperanças. Naruto lhe diz que ela não devia desistir, mesmo que este seja o caminho mais fácil. Ele então consegue se soltar da prisão, resgatando também a princesa.

Fora do calabouço, os dois acabam encontrando-se com Kakashi, que devolve a jóia à garota. A equipe tenta fugir do castelo, mas acaba chegando ao saguão principal, encontrando Doto. Lá, Koyuki (ou Yukie) acaba traindo Naruto e seus companheiros, entregando o cristal hexagonal para seu tio, revelando seu plano desde o início, e afirmando que sendo atriz, ela tinha facilidade em fingir o tempo todo. Mas antes que qualquer opinião pudesse ser formada, Koyuki acaba também por trair Doto, o apunhalando. O ferimento, porém não mata o vilão, que usava a poderosa armadura dos ninjas da neve. Depois de ser ferida, Koyuki é levada dali por Doto em direção as Geleiras Arco-Íris, para que o tesouro que o homem antes havia comentado pudesse ser resgatado.



A revelação!

Após chegar ao local e encaixar o cristal, Doto percebe que não havia arma alguma: o tesouro era na verdade um gerador que tinha como objetivo aquecer aquelas geladas terras e levar mais vida a ela. Naruto, então, investe contra o frustrado vilão, mas em vão, devido à poderosa proteção que o mesmo tinha e ao fato de não conseguir liberar seu chakra, uma vez que ainda estava preso àquele dispositivo. Porém, invocando o chakra da raposa demônio, o garoto consegue se livrar do empecilho, liberando grande quantidade de seu chakra e atacando o homem com seu mais poderoso golpe, o Rasengan.

Doto é finalmente derrotado, e o gerador começa a funcionar, transformando toda a paisagem gelada e branca em um lindo campo florido e arborizado. A imagem da rainha quando pequena aparece diante de todos, mostrando que o antigo rei estava certo ao afirmar a sua filha que seu futuro começaria quando chegasse a primavera.

O filme que não parava de ser rodado um minuto havia registrado toda a cena. A princesa Koyuki, acaba por aceitar novamente sua terra e seu país, uma vez que esse era o desejo de seu pai. Comovida pela determinação de Naruto, Koyuki ainda se lembra de que havia dito ao seu pai que no futuro também gostaria de ser atriz.

Após tomar posse do trono, Koyuki informa aos jovens que na verdade o gerador estava incompleto, mas que seriam feitas pesquisas suficientes para consertá-lo e para que aquele (então) calorento país mudasse seu nome algum dia para País da Primavera. A monarca afirma ainda que não deixaria de ser uma atriz, já que nunca mais desistiria de seus sonhos. Desta vez, porém, ela atende com um sorriso aos pedidos de autógrafo de seus fãs. Naruto, que não havia conseguido o seu, logo se apressa, mas Sasuke lhe informa que ela já havia lhe dado o autógrafo. Ele entrega a Naruto uma foto autografada na qual o ninja estava ainda no hospital, dormindo e se recuperando da luta e sendo beijado por Yukie. O autógrafo dizia: "Naruto, nunca desista de ser um Hokage". E com esta determinação, um dia quem sabe, o jovem ninja alcance seu sonho.

Yuki – Home Sweet Home

A bela música que embala o final do longa-metragem se chama 'Home Sweet Home' (Lar Doce Lar) e é interpretada pela cantora Yuki. Veja a seguir a letra e sua tradução!

LETRA	TRADUÇÃO
aruki tsukarete furidasu ame tsukami sokoneta usagi wo otte anata no me wa sukitooru kurai umi no soko de iki wo shite iru mizu watashi wo yonde yonde koko ni iru yo doko e yukeba yukeba mitasareru no?	Estou cansada de andar, começou a chover Seguindo um coelho que foi pego e machucado Seus olhos são transparentes A água sopra no botão do negro oceano Estou bem aqui Não importa onde eu vá, onde eu vá Eu serei capaz de ser feliz?
uchi e kaerou asu ni nareba daijoubu tte waratte iru ka na namae wo yonde yonde dakishimeru yo omoi dashite me wo tojite osanai koro	Vá pra casa, quando o amanhã chegar Você irá rir e dizer "está tudo bem"? Chamando meu nome, chamando meu nome eu te abraço Fechando meus olhos, e lembrando de quando eu era jovem
tarinai tokoro wo anata ga umete kureta kanashii kimochi datte sa sugu wasurerareta kara kowakunai yo	Você me preencheu com coisas insuficientes Era um triste sentimento, mas cedo eu já era capaz de esquecê-lo Eu não tenho medo
uso wo tsuite koukai shite watashi wa itsu ka otona ni natta haji wo kaite ase wo kaite sore demo odori tsuzukeru riyuu tamashii kogashite kogashite sakenderu yo kiite yukeba yukeba sukuwareru no	Mentindo, arrependendo-se disso Um dia, eu me tornei um adulto Tendo vergonha, suando Apesar de tudo, a razão continua a dançar minha alma queima, queima, eu estou gritando Se você ouvir, se você ouvir, você pode me salvar
uchi e kaerou shiroi usagi tsuki no ura de aimashou kaerou asu ni nareba hadashi de waratte iru kara watashi wo yonde yonde dakishimeru yo omoi dashite me wo tojite osanai koro	Vá para casa, coelho branco Nós veremos um ao outro atrás da lua Vá pra casa, quando o amanhã chegar Nós iremos rir de forma franca Você está me chamando, me chamando, eu te abraço Fechando meus olhos e lembrando de quando eu era jovem
aruki tsukarete furidasu ame tsukami sokoneta usagi wo otte anata no me wa sukitooru kurai umi no soko de iki wo shite iru mizu namae wo yonde yonde koko ni iru yo kokoro ni ieba ieba mitasareru no?	Estou cansada de andar, começou a chover Seguindo um coelho que foi pego e machucado Seus olhos são transparentes A água sopra no botão do negro oceano Chamando meu nome, chamando meu nome Estou bem aqui Quando vier pro meu coração, pro meu coração, eu serei capaz de ser feliz?

Ficha Técnica

Naruto O Filme – Daikatsugeki! Yukihime Ninpōchō dattebayo!

Diretor: Tensai Okamura

Roteiro: Katsuyuki Sumisawa

Criação: Masashi Kishimoto

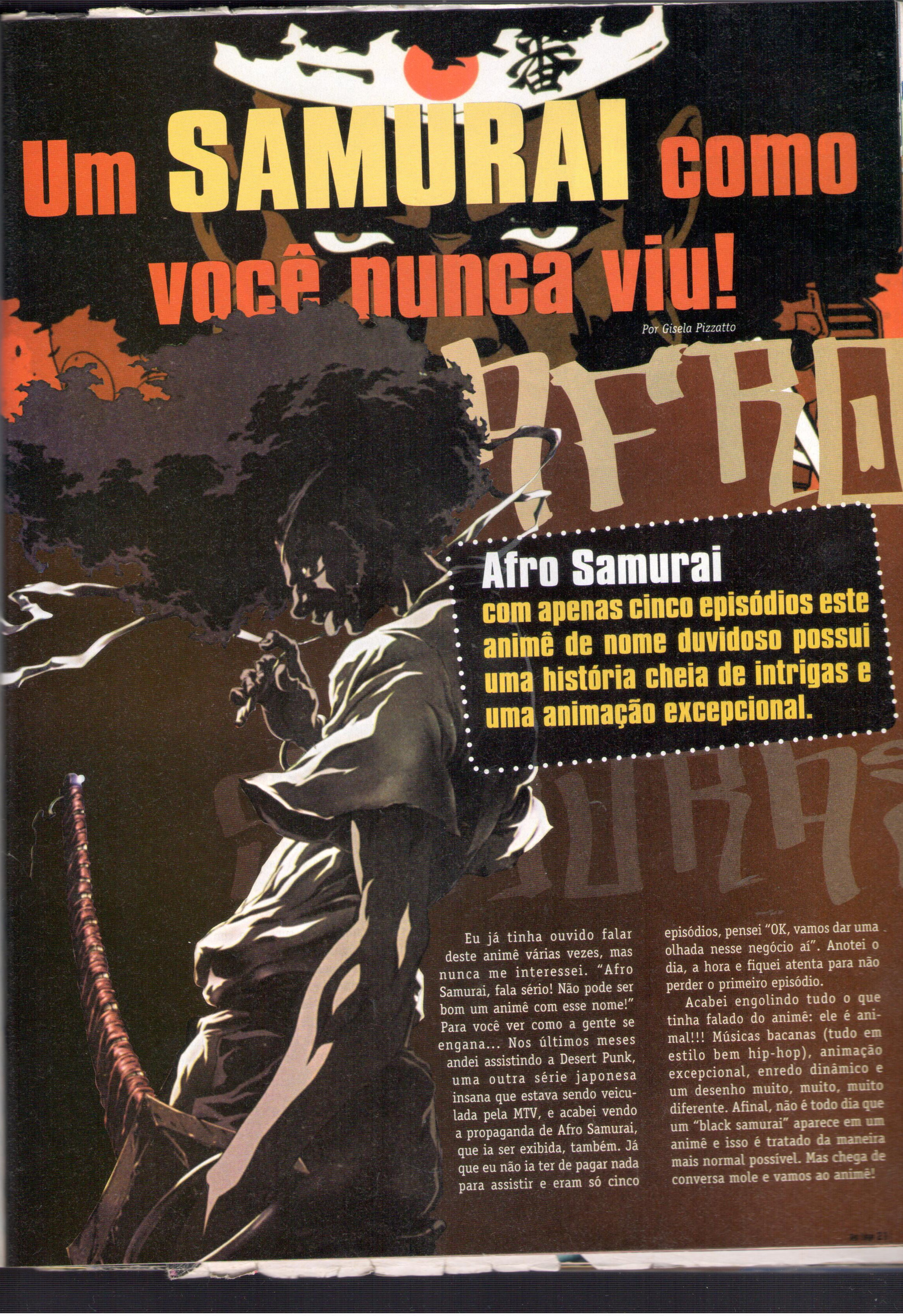
Estúdio: Studio Pierrot

Estréia nos cinemas (Japão): 21 de agosto de 2004

Duração: 1 hora e 22 minutos

Um SAMURAI como você nunca viu!

Por Gisela Pizzatto



Afro Samurai

com apenas cinco episódios este animê de nome duvidoso possui uma história cheia de intrigas e uma animação excepcional.

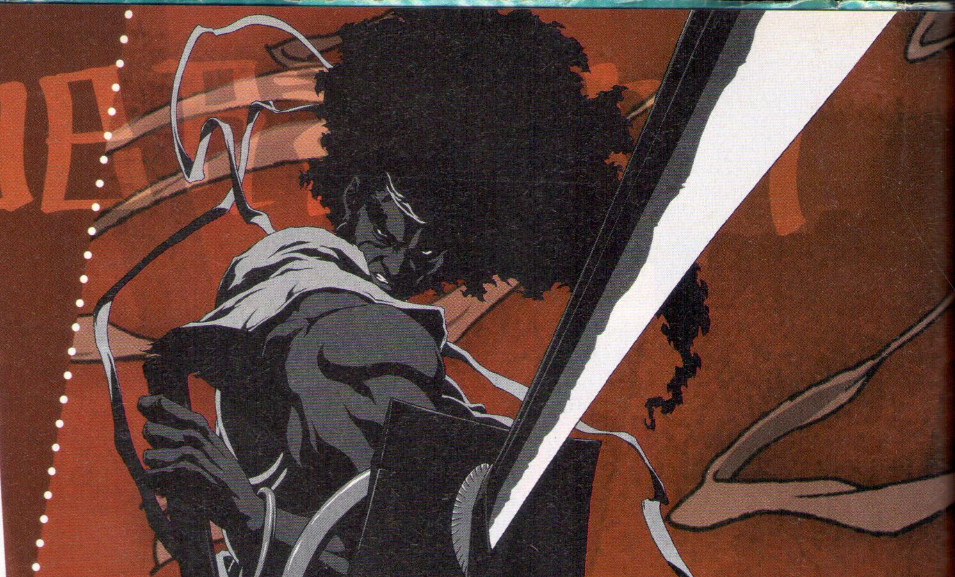
Eu já tinha ouvido falar deste animê várias vezes, mas nunca me interessei. “Afro Samurai, fala sério! Não pode ser bom um animê com esse nome!” Para você ver como a gente se engana... Nos últimos meses andei assistindo a Desert Punk, uma outra série japonesa insana que estava sendo veiculada pela MTV, e acabei vendo a propaganda de Afro Samurai, que ia ser exibida, também. Já que eu não ia ter de pagar nada para assistir e eram só cinco episódios, pensei “OK, vamos dar uma olhada nesse negócio aí”. Anotei o dia, a hora e fiquei atenta para não perder o primeiro episódio.

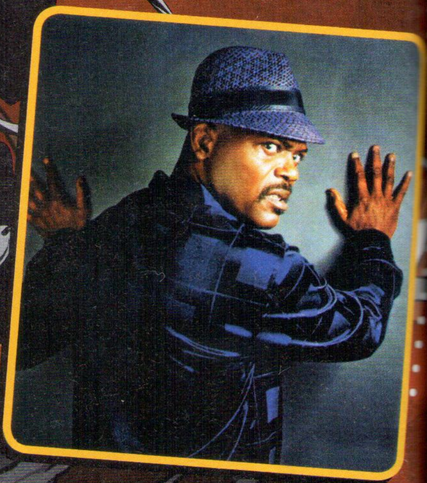
Acabei engolindo tudo o que tinha falado do animê: ele é animal!!! Músicas bacanas (tudo em estilo bem hip-hop), animação excepcional, enredo dinâmico e um desenho muito, muito, muito diferente. Afinal, não é todo dia que um “black samurai” aparece em um animê e isso é tratado da maneira mais normal possível. Mas chega de conversa mole e vamos ao animê!

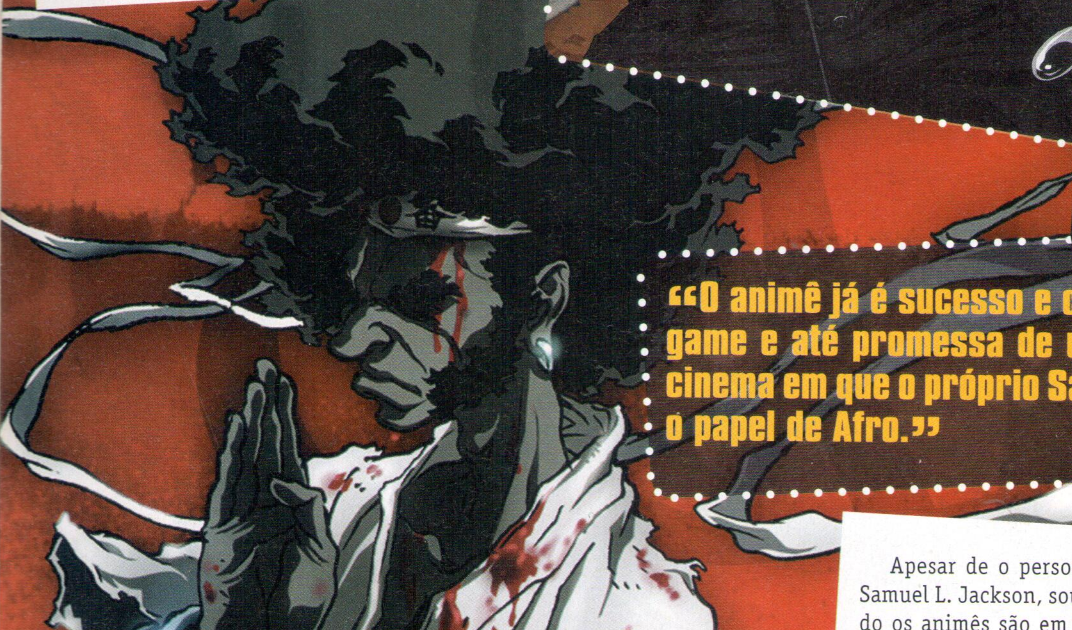
Produção Nipo-Americana

De produção mista, desenhado e idealizado por Takashi Okazaki e produzido pela Gonzo (japonesa), o animê foi veiculado nos Estados Unidos pelo canal a cabo SpikeTV e com distribuição da FUNimation (americana); conta a história de Afro, um samurai negro que busca vingança pela morte de seu pai.

A direção é de Fuminori Kizaki e a trilha sonora é totalmente hip-hop, pra entrar bem no clima "afro". Apesar da produção ser japonesa, o animê tem as falas originais em inglês e essa é a única parte que não me agradou muito. Odeio dublagens e adoro ouvir os personagens em japonês, mas em Afro Samurai as falas não são em japonês porque o desenho foi produzido para passar primeiro no Estados Unidos.







> **"O animê já é sucesso e conta com estatuetas, game e até promessa de uma produção para o cinema em que o próprio Samuel L. Jackson fará o papel de Afro."**

Apesar de o personagem principal ter a voz do ator Samuel L. Jackson, sou meio purista e ainda prefiro quando os animês são em japonês, se você não se incomoda muito com isso, melhor para você; se você é como eu, se concentre na história e na animação, elas compensam o áudio em inglês.

O animê já é sucesso e conta com estatuetas, game e até promessa de uma produção para o cinema em que o próprio Samuel L. Jackson (que também é co-produtor da série animada) fará o papel de Afro.

Além de L. Jackson, a dublagem conta com Ron Perlman ("Hellboy"), que dubla o personagem Justice, e Kelly Hu (Lady Lethal em "X-Men 2"), dublando a doce Okiku.

Afro Samurai fez tanto sucesso que Okazaki já anunciou a continuação do animê. A nova série será transmitida no canal a cabo americano Spike TV nos primeiros meses de 2008. De acordo com o autor, a história dos novos episódios irá seguir as conclusões dos eventos ocorridos nos primeiros cinco episódios. Agora, Afro aceita seu destino e sua meta será a de se tornar o melhor guerreiro do mundo. Os novos episódios também trarão um novo oponente para Afro, desta vez uma mulher.

Um mundo muito louco

A história de Afro Samurai se passa em um mundo Japão feudal futurista (é, você leu corretamente), onde há lutas de katanas, posadas em estilo japonês, pessoas bebendo saquê, todo mundo usa quimono e come com hashi. Até aí tudo bem, mas começa a ficar bizarro quando você vê pessoas usando celulares, corpos com pedaços cibernéticos e até andróides. Ah, não podemos nos esquecer dos óculos de sol do personagem Ninja Ninja. Tudo muito estranho.

É um mundo muito surreal, mas que acaba ficando muito interessante pela diversidade de situações que possibilita. O inusitado acaba sendo sempre possível num mundo como esse e transforma as idéias mais loucas em situações altamente plausíveis.

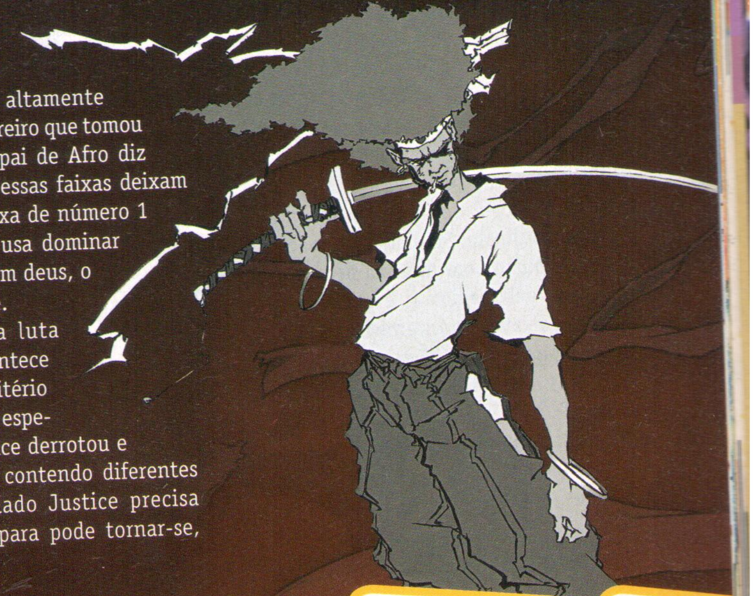
Nesse mundo altamente tecnológico e ao mesmo tempo conservador vive Afro, um menino cujo pai é um exímio samurai. O pai de Afro, porém, não é qualquer samurai. Ele carrega na testa a faixa de número 1, ou seja, o samurai número um do mundo, que só pode ser desafiado por aquele que possui a faixa de número 2.

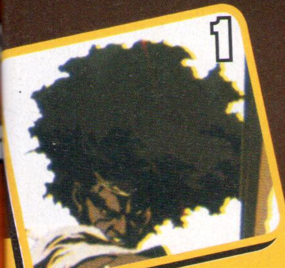
Nem precisa falar que o pai de Afro é morto na sua frente e o menino jura vingança. Ele se apodera da faixa de número 2 e jura matar o samurai número 1. Porém, muita coisa ainda vai acontecer... Sendo muito pequeno, Afro acaba perdendo a faixa para ladrões e é socorrido por outras crianças órfãs como ele, que moram em um dojo. Lá, Afro aprende a manejar muito bem a espada e depois de uma tragédia no dojo, recupera a faixa de número 2 e parte em um caminho de sangue e morte em busca do número 1 para poder vingar seu pai. Tudo no melhor estilo "Kill Bill".

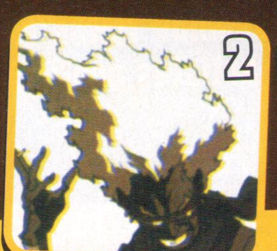
> **"É um mundo muito surreal, mas que acaba ficando muito interessante pela diversidade de situações que possibilita.."**

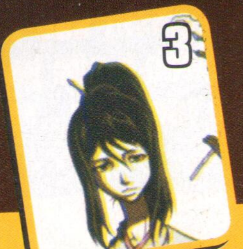
O animê também apresenta muitos fatores ocultos de fundo psicológico. Além do personagem Ninja Ninja representar a personalidade oculta de Afro, as faixas dos samurais são altamente simbólicas. Justice, o guerreiro que tomou a faixa de número 1 do pai de Afro diz em certo momento que "essas faixas deixam os homens loucos". A faixa de número 1 possibilita àquele que a usa dominar o mundo, tornar-se até um deus, o que é o desejo de Justice.

No episódio cinco a luta entre Afro e Justice acontece em uma espécie de cemitério onde estão vários mortos especiais: samurais que Justice derrotou e suas respectivas faixas, contendo diferentes números. O descontrolado Justice precisa reunir todas as faixas para pode tornar-se, finalmente, Deus. Dá para perceber que as faixas representam "poder" e é por isso que os homens ficam loucos por ela; o próprio Justice parece ter sucumbido a essa ânsia por poder, pois quando Afro reencontra seu oponente, supostamente imortal já que possui a faixa de número 1, ele parece mais decrépito do que nunca.









Personagens

Os personagens do animê são complexos, cada um tem uma história de vida complicada, com uma humanidade latente e cheios de desejos de vingança, conheça alguns:

1 Afro Samurai

O personagem que dá título à série é calado, sério e excelente no manejo da espada. Viu seu pai ser decapitado diante de seus olhos pelo então Número 2, por isso jurou vingança. Trilha um caminho de sangue, solitário e sem amor. Possui um cabelo black power, uma espada afiada e está sempre acompanhado de Ninja Ninja. Afro adora limonada, fuma e tem um ar bem cool.

2 Ninja Ninja

Este é obviamente a outra personalidade de Afro. Ele é exatamente o oposto do protagonista: fala sem parar, é cheio de gracinhas, possui o mesmo cabelo black power mas em versão branca. Em nenhum momento Ninja Ninja aparece evidentemente como o subconsciente de Afro, mas dá para perceber, já que, aparentemente, ninguém vê ou ouve o espevitado personagem, ninguém o atinge e ele não morre mesmo depois de uma explosão.

3 Okiku

Expert nas artes curativas, Okiku encontra Afro quando ele está ferido e cuida do samurai. Mais tarde, Afro descobre que Okiku é sua amiga de infância, quando moravam no dojo. Dizer mais sobre ela é estragar as surpresas que o animê revela...

E tem mangá?

Sempre tem, né?! Afro Samurai é uma série de mangás doujinshi, originalmente publicado na revista de Doujins Nou Nou Hau, em 1999.

Para quem não sabe, os doujinshi são trabalhos feitos e distribuidos por amadores e não por artistas profissionais, como os nossos fanzines. Geralmente são feitos por aspirantes a mangaká, mas tem nível de trabalho profissional e é por este caminho que muitos desenhistas iniciam sua carreira. Ken Akamatsu (Love Hina e Negima) e o grupo CLAMP (Card Captors Sakura e XXXHolic) são dois exemplos de grandes profissionais que começaram a carreira fazendo doujinshi. Similares aos fanzines, esses trabalhos são distribuídos em número bem menor que os mangás que saem pelas editoras e atualmente muitos deles são lançados através da internet.

Em Tóquio há inúmeras feiras de doujinshis, mas a mais famosa delas é o Komiketto ou Comiket (que vem de comic market), um evento realizado duas vezes por ano e que atrai mais de 200 mil visitantes a cada edição.

Nascido em 29 de agosto de 1967 em Chiba, no Japão, Takeaki Okazaki adotou o nome artístico de Takeshi Okazaki e iniciou sua carreira de mangaká como assistente de Izumi Matsumoto durante a realização de Kimagure Orange Road. Seu primeiro trabalho solo foi o mangá de apenas um volume 5 Fun De Mermaid, de 1986, publicado pela Kadokawa Shoten. Em 1988 publicou os episódios de Explorer

"...os doujinshi são trabalhos feitos e distribuidos por amadores e não por artistas profissionais, como os nossos fanzines..."

Kuma/Jinno

4

Amigo de infância de Afro, ele presencia a matança que leva ao fim da vida o mestre do dojo em que foram criados e também à morte de vários amigos. Quase morre nesta batalha, mas seu corpo muito ferido e desfigurado é transformado pelos Sete Vazios e Jinno se torna Kuma, uma arma de guerra guiada apenas pelo ódio por Afro e pela sede de vingança. É um dos personagens mais profundos do animê, não se deixe enganar pela "armadura" bizarra que ele carrega, pois até ela tem um fundo psicológico na história.

Os "Sete Vazios"

5

[do original "The Empty Seven"]

Esses sim são beeeeeem esquisitos. Um grupo de sete velhotes que parecem monges, tem partes ciborgues no corpo, estão rodeados de mulheres seminuas e dão a impressão de serem de algum tipo de máfia. É mais um ponto para a esquisitice desse animê. Os sete "irmãos" (como eles chamam uns aos outros) são muito fortes na luta e todos têm um número (irmão número 1, irmão 2 etc.) evidente em alguma parte do corpo. Esses monges são os inimigos secundários de Afro durante o animê e querem destruir o samurai por algum motivo que não é revelado. Os monges são sete, mas no animê só aparecem seis.... Estranho, muito estranho.

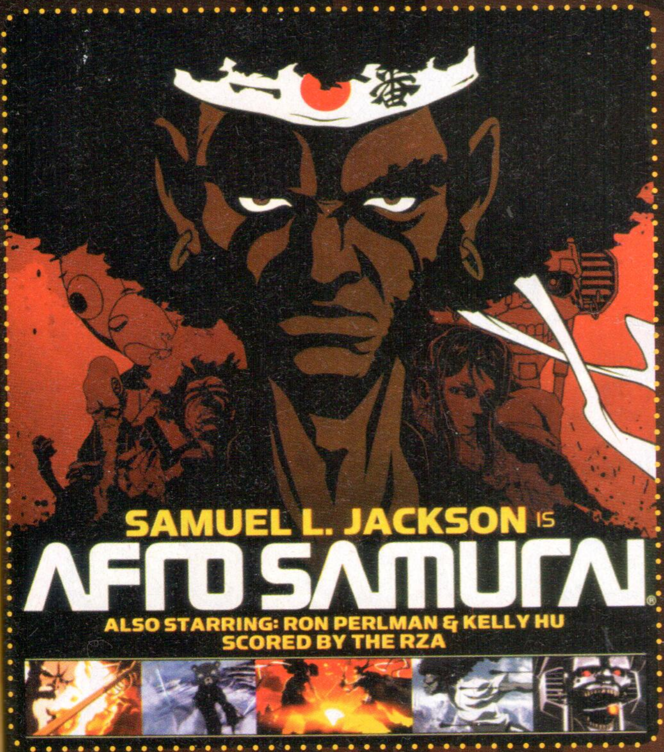
Justice

6

Dublado por Ron Pearman, é o inimigo de Afro. Possui duas pistolas que são duras na queda e deixam as lutas muito mais dinâmicas. Sempre usa um chapéu que parece ter saído do Velho Oeste americano; Justice parece mais um zumbi, com o rosto meio deformado e cadavérico. O nome dele deve ter algum significado obscuro, mas nada é revelado no animê.

Woman Ray, para dois anos depois publicar o que muitos consideram sua obra-prima: a saga de fantasia Elementalors.

Inicialmente elaborado como um projeto bastante complexo, teve de ser abandonado em 1995 após a conclusão da primeira parte (com 4 volumes) devido a questões de saúde de Okazaki, que sofria de graves problemas respiratórios. Elementalors não fez grande sucesso, mas acabou tornando-se uma espécie de mangá cult, devido ao apoio de muito aficionados pela obra do autor e também porque o mangá contou com participação de assistentes do já famoso grupo CLAMP e de Kazushi Hagiwara (Bastard!!!, publicado no Brasil pela JBC). Elementalors venceu em 1997 o prêmio de melhor animação no Festival de Arte Multimidia da Agência Nacional de Cultura. Em outubro de 2007 a Kodansha começou a republicar Elementalors em uma nova edição de 3 volumes, mas com um final diferente da edição original. Por aí já dá para notar que Takeshi Okazaki não é qualquer um. A Gonzo decidiu animar AfroSamurai por se tratar de um mangá relativamente desconhecido do grande público, o que serviu para atiçar a curiosidade tanto de americanos quanto dos japoneses. Acertou em cheio.



Desenho e ação

Afro Samurai tem todos os ingredientes para ser mesmo um sucesso. Apesar da história batida de luta por vingança, o animê tem momentos muito profundos e está cheio de significados ocultos e passagens misteriosas onde muita coisa é deixada no ar.

O traço é simplesmente magnífico e não caia na besteira de que é não animê, é um desenho "americanizado". Não é. Afro Samurai tem todas as qualidades de um animê (apesar da dublagem em inglês) e a prova disso são as cenas cinematográficas, os ângulos inusitados e a animação perfeita.

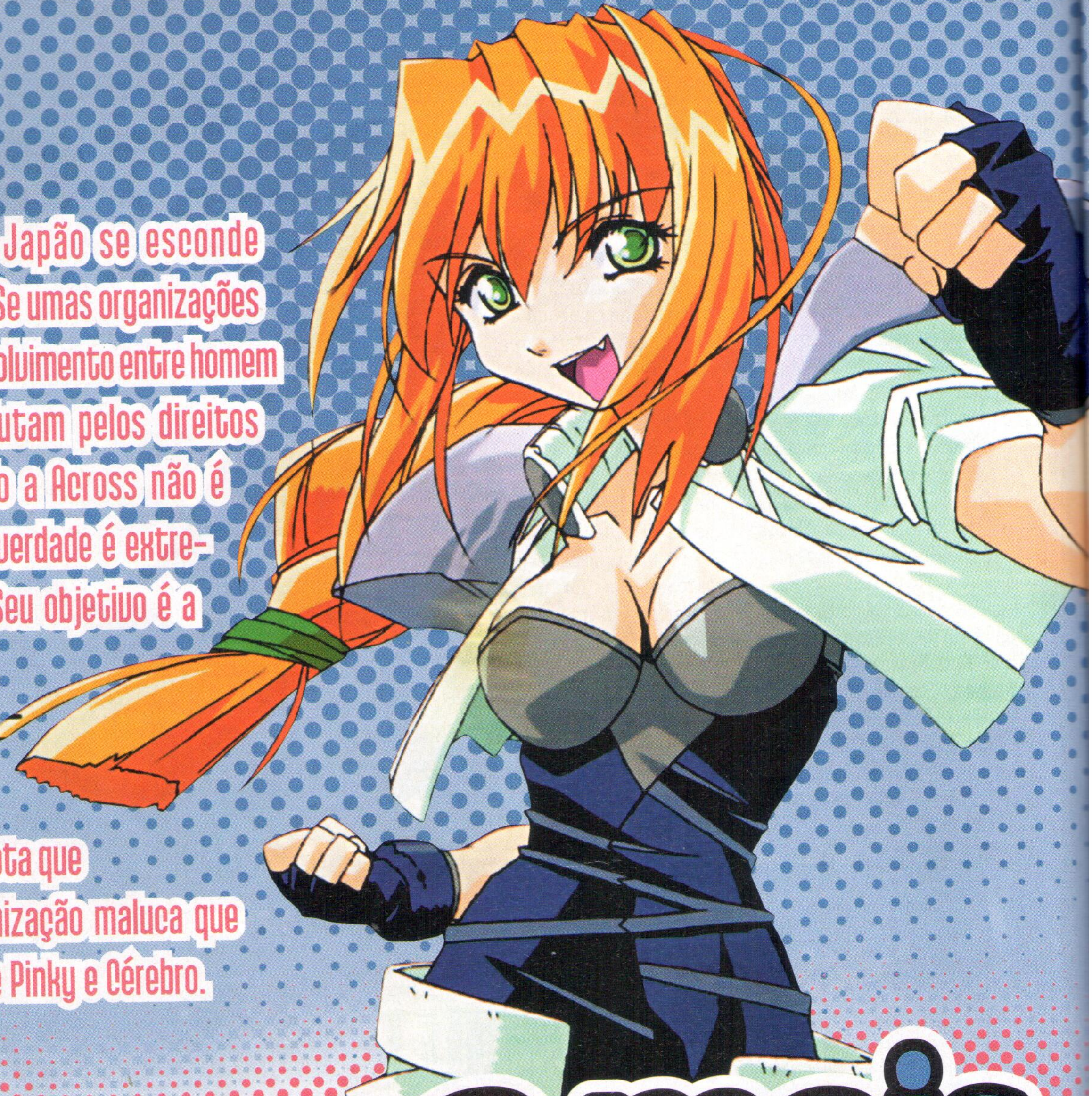
Quem gostou de Samurai X, Samurai Champloo e leu Vagabond! vai certamente gostar deste animê, pois a ação está presente em cada um dos cinco episódios da série e dá para notar que foi uma produção feita com cuidado e capricho (repare no movimento das faixas ao vento, na plasticidade do movimento dos lutadores e ainda na fumaça expelida quando os personagens fumam) – na internet circula a notícia de que a produtora japonesa Gonzo teria gasto cerca de um milhão de dólares por episódio. Se isso é verdade ou não, não consegui descobrir, mas nem precisa prestar muito atenção para ver que este animê não é uma animaçãozinha qualquer com poucos quadros por segundo.

A série também apresenta alto nível de sangue espirrando para todos os lados. Por isso a recomendação da MTV é que o programa seja assistido por maiores de 18 anos. O site (www.afrosamurai.com) também pede data de nascimento antes que você possa acessar o conteúdo (é, é um pouco violento mesmo...), mas lá você não acha muita informação diferente. O mais legal é que dá para ver partes dos vídeos dos episódios e personagens, então dá para ter uma boa idéia de como é o animê.

> **"Afro Samurai tem todas as qualidades de um animê e a prova disso são as cenas cinematográficas, os ângulos inusitados e a animação perfeita."**

Em algum lugar do Japão se esconde a Organização Across. Se umas organizações buscam um melhor envolvimento entre homem e natureza, outras lutam pelos direitos humanos etc., então a Across não é muito diferente... na verdade é extremamente diferente. Seu objetivo é a conquista mundial!

Eis **Excel Saga**, a série sobre uma garota que trabalha nessa organização maluca que tem planos dignos de Pinky e Cérebro.



A saga mais amalucada do Mundo dos Animês

Por Fabio Garcia

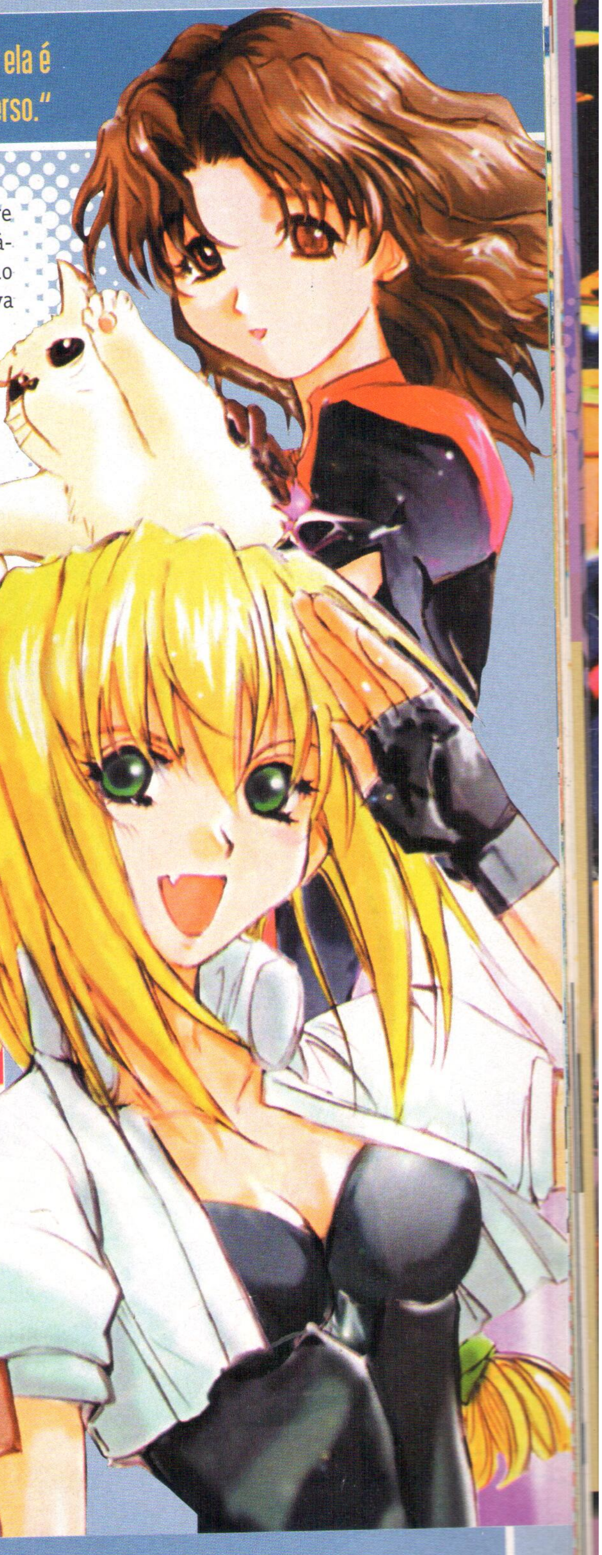
> "A garota loirinha é a protagonista da série, a tal Excel, e ela é ressuscitada pela Grande Vontade do Universo."

PLOT DOIDO

Tudo começa com uma adolescente loirinha andando e pulando serelepemente num ambiente escolar. Acidentalmente, ela acerta sua pastinha nas pessoas do caminho e elas saem voando como a Equipe Rocket ao final dos episódios de Pokémon. Ela repete algumas palavras sem sentido: "A-cro-ss, A-cro-ss...". Então, ao atravessar a rua sem olhar para os lados, a loira vem a falecer, ao ser atropelada. O que poderia ser o final da série, ou então o começo de uma saga sobre detetives sobrenaturais, na verdade é o começo de Excel Saga. A garota loirinha é a protagonista da série, a tal Excel, e ela é ressuscitada pela Grande Vontade do Universo.

Logo conhecemos a Organização Across, comandada pelo sinistro Il-Palazzo, que deseja conquistar o mundo. Excel é a única funcionária da organização e sempre é pega para as tarefas mais estapafúrdias possíveis. Em uma delas encontra a que será sua grande parceira no combate contra o bem: Hyatt. Ela é uma princesa com uma saúde anormalmente frágil (o mesmo que pegar uma Mutsumi de Love Hina e elevá-la ao quadrado) de sabe-se-lá-onde e cai na Terra acidentalmente. E como toda série precisa de uma mascote, Excel salva a cachorrinha Menchi para tratá-la com amor e carinho... e usá-la como suprimento de emergência para ocasiões que a comida acabar!

E nessa parada de personagens excêntricos temos ainda os vizinhos de Excel, duas robôs construídas por um pedófilo para o combate ao crime, uma guerreira, duas atrizes covers de Excel e Hyatt, o trabalhador estrangeiro Pedro, o garoto latino Sandora que adora animês, o diretor do animê Nabeshin, o autor Koshi Rikudo e mais dezenas de pessoas que poderiam habitar qualquer hospício no mundo. E tudo isso apenas para mostrar uma empresa querendo dominar o mundo.



O AUTOR, O MANGÁ E O ANIMÊ

Koshi Rikudo provavelmente é um gênio ou um idiota completo. Nascido em 1970 no Japão, ele fez muitos fanzines até emplacar sua série mais famosa, Excel Saga, na revista Young King Ours. Para os que gostariam de conhecer o autor, é bom saber que ele se acha diferente de sua versão animê, mas é igualmente maluco.

Excel Saga começou a ser publicado na revista em Abril de 1997 e é publicado até hoje, rendendo cerca de 18 volumes encadernados, com grande sucesso. O mangá é editado em diversos países, entre eles os EUA, pela Viz Media, a mesma que publica os mangás da Jump, como Naruto e Dragon Ball.

Dois anos após o começo da edição do mangá propuseram ao autor uma conversão em animê. O criador topou na hora desde que seguissem uma regra: não se prender ao mangá. Essa foi a liberdade que Shinichi Watanabe, diretor de Tenchi Muyo GXP e Puni Puni Poemy, precisava para tresloucar ainda mais a história. O diretor acrescentou vários personagens inexistentes no mangá, inclusive ele próprio.

A série estreou em 1999 com todas as maluquices de Nabeshin (apelido do diretor e nome de seu personagem no animê). A abertura e o encerramento foram compostos por ele mesmo, e foi o responsável pela idéia brilhante de fazer um encerramento cantado por um cachorro, com uma mulher ao lado traduzindo como se fosse naqueles programas religiosos que têm uma pessoa que traduz tudo para surdos. Simplesmente impagável.

O diretor também lançou ao estrelato o personagem Pedro, que só aparece rapidamente no mangá, que se torna um dos principais da série. Em todos os capítulos vemos seus conflitos para vencer a morte, fugir da Grande Vontade do Universo (que apaixonou-se perdidamente pelo operário civil) e reencontrar sua mulher e seu filho Sandora, que agora vivem com um latino viril chamado Gómez.

A série possui 26 episódios, sendo que cada um deles começa com o autor autorizando fazer uma experiência com o episódio do dia. Essas experiências são do diretor do animê, que decidiu que cada episódio teria um tema diferente: um pode ser séries de luta, o outro mistério, outro ainda garotas com poderes mágicos etc. Mas, no final, a experiência do dia sempre falha.

Mas o que o Nabeshin mais aprontou foi no último capítulo, em que ele decidiu ver até onde ia os limites da censura na televisão japonesa. A série era exibida de madrugada e, por causa do conteúdo do último episódio, não foi exibido nem mesmo no Japão. Em lugares como o Reino Unido foi exibido num horário de madrugada, ao invés do horário matutino do resto da série. Quando se assiste ao último episódio entendemos por que a censura: baldes de sangue, violência gratuita, sexo e até mesmo pedofilia. Depois, os americanos ainda reclamam dos soquinhos de One Piece.

A série fez um baita sucesso nos EUA, quando foi lançada em DVD com uma versão excelentemente dublada. O único contra foi que a Excel tentou matar a sua dubladora nos EUA. Eu explico, antes que alguém pense que a personagem saltou da TV e tentou esfaquear sua voz numa cena digna do Psicose: a dubladora forçou tanto a voz que a danificou, sendo substituída na metade da série. Tal acontecimento fez com que, na dublagem para o Animax, a distribuidora optasse por mandar os episódios em blocos, para evitar que o mesmo acontecesse com outra pobre profissional da dublagem. Ainda sobre a versão do Animax, nosso Excel Saga recebeu a tradução da Editora JBC, mas que não teve uma tradução tão solta e divertida quanto Ranma ½.

REFERÊNCIAS

Dos personagens do mangá e aqueles criados especialmente para o animê (como os Puchus, criaturas fofíssimas que revelam sua verdadeira cara quando são golpeados), podemos identificar algumas referências a outros programas e personagens japoneses.

No hilário episódio da ida aos EUA, Excel revela que sua voz lhe dá poderes e usa o lema da Sailor Moon e a explicação é que a dubladora japonesa é a mesma da marinheira da Lua. Essa piada já apareceu em outras séries que a atriz dublou uma protagonista, como no primeiro episódio de Fushigi Yuugi com a Miaka ameaçando os bandidos com o mesmo lema.

> **"Já houve gozações com séries de Leiji Matsumoto, Cowboy Bebop, Dragon Ball, Cavaleiros do Zodíaco e mais dezenas de séries que nós ocidentais não conseguiremos identificar nunca..."**

Já houve gozações com séries de Leiji Matsumoto, Cowboy Bebop, Dragon Ball, Cavaleiros do Zodíaco e mais dezenas de séries que nós ocidentais não conseguiremos identificar nunca, pois não temos a mesma bagagem de cultura japonesa. Mas há também referências à cultura ocidental, mesmo que não confirmadas. Muitos fãs afirmam que o episódio solo da Menchi é uma paródia do desenho animado Os Animais do Bosque dos Vinténs, exibido no Brasil pela Rede Cultura durante a década de 90, que mostrava a fuga de vários animais buscando um refúgio, com alguns morrendo durante o caminho para salvar os outros.

Mas não tente encontrar referências de Naruto, Bleach ou One Piece: a série privilegia os velhos clássicos, e não essas animações que ainda cheiram a acetato recém-comprado.

PARAÍSO DA METALINGUAGEM

Metalinguagem: substantivo feminino. Linguagem que serve para descrever ou falar sobre uma outra linguagem. Fonte: Houaiss.

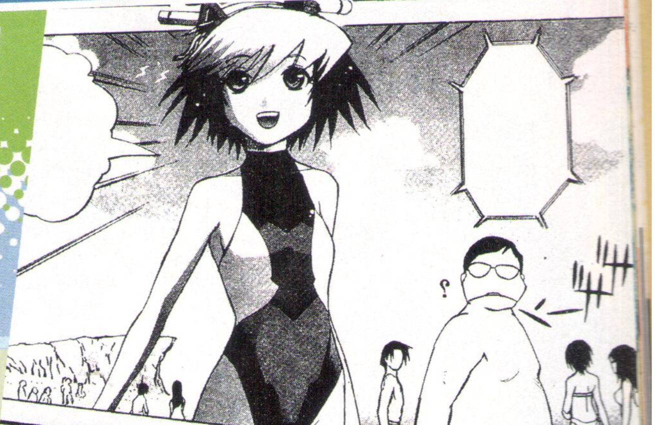
Para os que entenderam nada, tento explicar de um modo mais simples. Um exemplo de metalinguagem acontece num dos primeiros volumes de Dragon Ball. Nessa cena, o imperador Pilaf grita com sua assistente que queria fazer depravações com o Yamcha, e alega que aquele era um mangá de gente direita. O próprio Pilaf falando do mangá é um exemplo de metalinguagem.

Em Excel Saga o que mais acontece é essa figura de linguagem. Praticamente é como se todos os personagens soubessem que são parte de um animê. Brincadeiras com a linguagens são bem comuns, como o modo de falar do coadjuvante Sumiyoshi. Ele é um típico nerd gordinho e, para se comunicar com as pessoas, ele fala por meio de um texto que aparece na tela, como uma legenda. E os personagens entendem o que ele fala lendo a legenda que os espectadores acompanham. Bizarríssimo. Outra cena engraçada envolvendo metalinguagem é no episódio da disputa de boliche. Quando surge o eyecatch (aquela telinha que anuncia o começo do comercial) aparece a Excel correndo com os bolicheiros durante cerca de um minuto, e o comercial nunca aparece. Ou então no episódio dos EUA em que a Hyatt revela que a animação é toda digital, e então a câmera dá um zoom em seus olhos pra mostrar os pixels que os compõem.

A aparição de Nabeshin e Rukudo no animê é outra brincadeira com metalinguagem. Poucas são as séries que colocam seu autor e gente da produção no meio dos personagens (vale a pena citar Dr Slump, que conta com o Toriyama e um personagem que lembra muito o editor malvado dele). No último episódio, quando Excel quer fazer um musical, Nabeshin surge e diz que é um trabalho muito caro e trabalhoso, mostrando que os personagens sabem que estão num animê.

Não podemos esquecer de comentar também que as já citadas referências a outras séries não deixa de ser uma metalinguagem do mundo da animação japonesa.

> "Em Excel Saga o que mais acontece é essa figura de linguagem. Praticamente é como se todos os personagens soubessem que são parte de um anime."



PERSONAGENS IMPORTANTES

EXCEL

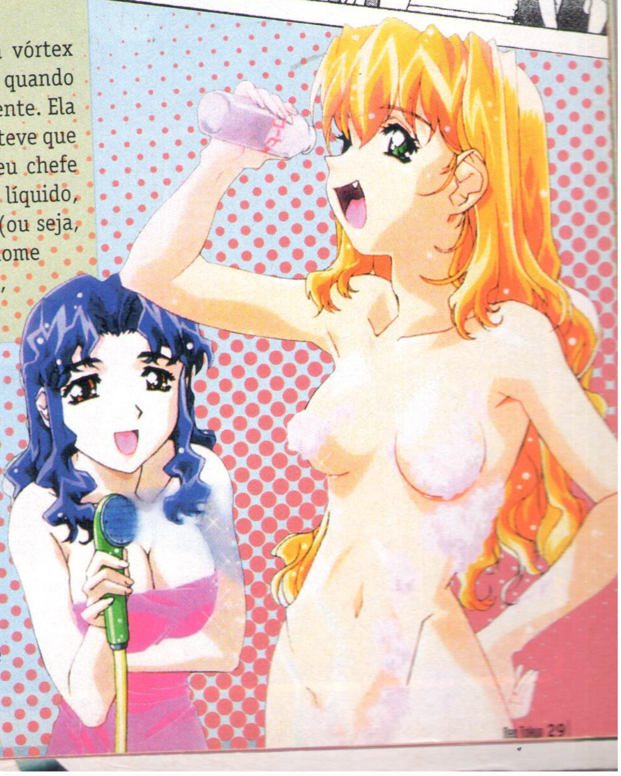
Dubladora Japonesa: Kotono Mitsuishi (Serena, de Sailor Moon)
Dubladora Brasileira: Letícia Quinto (Saori, de Cavaleiros do Zodíaco)

O que dizer da garota com nome de programa de editor de planilhas? Completamente despirocada. Exagerada no modo de falar, de agir e até mesmo de pensar, Excel ama de paixão seu chefe Il-Plazzo, mesmo não sendo correspondida, e fará de tudo para que a Organização Across domine o universo se for preciso. Ela faz amizades facilmente com gente simples, como a cadela Menchi e o trabalhador da engenharia civil Pedro. Além destes, ela é bem amiga da Grande Vontade do Universo, um vórtex temporal que pode consertar o tempo quando algum personagem morre acidentalmente. Ela também é uma exímia nadadora, pois teve que aprender a lidar com água porque seu chefe costuma jogá-la numa vala cheia do líquido, quando ela age incompetentemente (ou seja, sempre!). Uma curiosidade é que seu nome é baseado num famoso prédio japonês, e não no programa do Office.

HYATT

Dubladora Japonesa: Omi Minami (Hel, de Mythical Sleuth Loki)
Dubladora Brasileira: Luciana Baroli (Kodachi, de Ranma ½)

Amiga de Excel caiu do céu e tem a saúde muito frágil. Frágil a ponto de andar na rua falando com você e, de repente, cair morta no chão com sangue escorrendo de sua boca. Ela é a personagem que mais dá trabalho para a Grande Vontade do Universo por causa das diversas voltas no tempo que precisa para continuar vivendo. Ela é bem mais competente que a Excel, e extremamente calma (talvez porque esteja com um pé na cova) e eficiente. É a favorita do chefe da Across. Assim como Excel, seu nome também é baseado num prédio japonês.



IL-PALAZZO

Dublador Japonês: Takehito Koyasu (Rhadamanthys na saga de Hades de Cavaleiros do Zodíaco)
Dublador Brasileiro: Afonso Amajones (Might Guy, de Naruto)

Grande chefe da Across. Tem uma voz potente e é bem imperativo. É o responsável pelos "geniais" planos da Across (como quando descobriu que o mangá estava alienando as pessoas e decidiu matar o autor de Excel Saga) e não tolera falhas nos planos, embora seja o que mais acontece. Tem uma descarada predileção por Hyatt, maltratando exageradamente a fiel Excel. Assim como as duas protagonistas, Il-Palazzo também tem um nome baseado em edifício.

NABESHIN

Dublador Japonês: Shinichi Watanabe, o diretor do animê
Dublador Brasileiro: César Marchetti (Gula, de Fullmetal Alchemist)

O diretor do animê disfarçado de personagem com cabelo afro é um dos mais misteriosos da série. Algumas vezes ele aparece apenas para falar "Oi, sou o Nabeshin" e logo depois sair correndo como o Sonic dos jogos da Sega. Mais para frente ficamos sabendo a verdadeira missão dele, que envolve Pedro e seu filho Sandora. Será o surgimento de uma força capaz de destruir a Across?

PEDRO

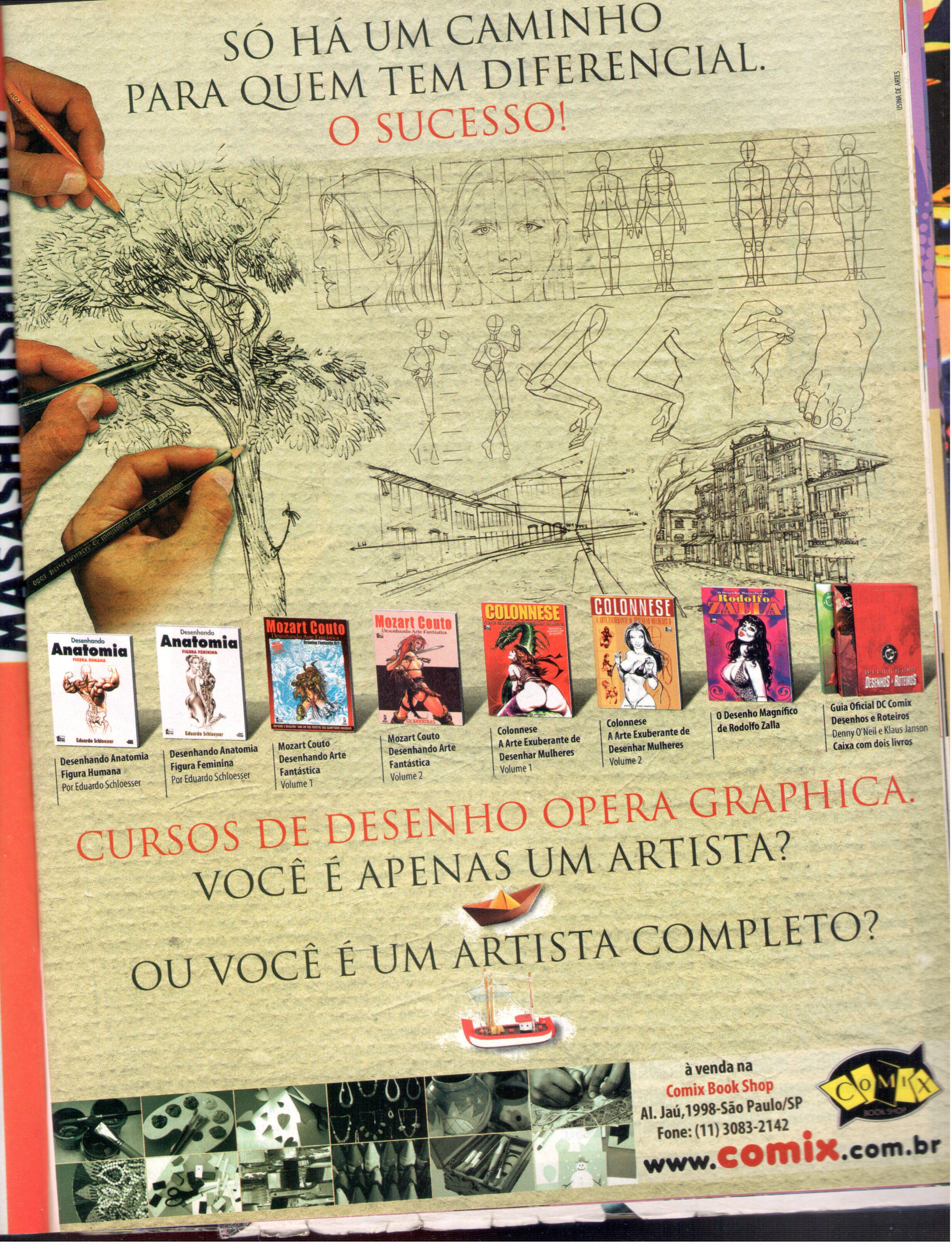
Dublador Japonês: Takashi Nagasako (Lewis de Blood+)
Dublador Brasileiro: Luis Laffey (Diretor Kuno, de Ranma ½)

Pedro era um latino infeliz que foi tentar a vida no Japão para dar uma vida melhor a sua esposa e a seu filho Sandora. Por causa de um acidente, ele morre e enfrenta uma saga para voltar à vida e à família. Mas a mulher fogosa de Pedro já arranjou um outro latino mais viril, e seu filho anda se arriscando no mercado negro da produção de animês. Ele conta com a ajuda da Grande Vontade do Universo para voltar ao plano terreste, mas não antes de fazer coisas impróprias de serem citadas na revista.

A EXPERIÊNCIA DO DIA..... FALHOU

Excel Saga é uma excelente série de comédia, mas há um pequeno problema se você for assisti-la. É uma série que exige uma certa bagagem de conhecimento sobre animês (não adianta ter visto todos os episódios do Naruto três vezes cada que isso não aumenta a bagagem de ninguém) para o melhor entendimento das referências e das gozações com os próprios clichês e vícios da animação japonesa.

Mesmo assim, é legal dar uma chance para Excel Saga. A primeira vez que vi não havia gostado muito, mas quando tentei de novo cinco anos depois, já mais experiente na área, me deliciei com as experiências surreais. Afinal, só pela Across já vale a pena ver a série... e pensar que o Pinky e o Cérebro pensam que conseguirão dominar o mundo sem uma (des)organização como a Across!



SÓ HÁ UM CAMINHO
PARA QUEM TEM DIFERENCIAL.
O SUCESSO!

USINA DE ARTES

Desenhando Anatomia
Figura Humana
Por Eduardo Schloesser

Desenhando Anatomia
Figura Feminina
Por Eduardo Schloesser

Mozart Couto
Desenhando Arte
Fantástica
Volume 1

Mozart Couto
Desenhando Arte
Fantástica
Volume 2

Colonnese
A Arte Exuberante de
Desenhar Mulheres
Volume 1

Colonnese
A Arte Exuberante de
Desenhar Mulheres
Volume 2

O Desenho Magnífico
de Rodolfo Zalla

Guia Oficial DC Comix
Desenhos e Roteiros
Denny O'Neil e Klaus Janson
Caixa com dois livros

CURSOS DE DESENHO OPERA GRAPHICA.
VOCÊ É APENAS UM ARTISTA?

OU VOCÊ É UM ARTISTA COMPLETO?

à venda na
Comix Book Shop
Al. Jaú,1998-São Paulo/SP
Fone: (11) 3083-2142
www.comix.com.br

A nova face das Antologias de Mangá

Por Alexander Lancaster

De uns anos para cá, as vendagens das antologias de mangá vêm caindo. Isso têm afetado todos os títulos, de uma forma ou de outra. A situação está chegando a níveis graves. Recentemente a tradicional antologia infantil Comic Bonbon foi cancelada – e o motivo essencial exposto pela Kodansha foi o desinteresse das crianças do primário que são seus leitores-alvo. Surgirá uma nova antologia no lugar da Bonbon, voltada a um público mais velho – que curiosamente foi o alvo inicial da antologia quando ela surgiu em 1981, servindo mais como um veículo das adaptações da franquia Gundam para os mangás. Com o tempo, ela passou a adaptar animês voltados a um público mais jovem, como Medabot – além de publicar uma versão infantil de Negima, a bem-sucedida obra de Ken Akamatsu.

Quando esta matéria estiver sendo publicada, a revista já terá sido cancelada em sua edição de Dezembro de 2007, que conclui de forma terminal um longo processo de queda nas vendas. A Comic Bonbon já vendeu 750 mil exemplares por mês durante o ano de 1991; em 2006, desceu a drásticos 98 mil exemplares mensais, o que forçou a revista a reduzir à metade seu número de páginas. No ano seguinte, quem desceu à metade foi justamente o seu número de exemplares vendidos... (o pico deste ano não passou de 50 mil).

Alguns dos seus títulos sobreviverão – O Negima Light vai para a antologia Magazine Special; Gegege no Kitaro - Youkai Sen Monogatari, Deltora Quest (baseado na popular série de romances e no animê que leva o seu nome), e os títulos Gundam migrarão para TV Magazine Special – mas o fato é que a Bonbon se foi, a Shonen Rival que tomará seu lugar tentará brigar pelo filão de Jumps, Magazine, Sundays e similares, e de resto ela não foi a única a sucumbir ante a crise. Nenhum gênero ou faixa etária está a salvo.As tabelas a seguir (distribuídas na parte lateral da matéria) correspondem aos anos de 2003 a 2005 – e acredite, de modo geral o processo não se reverteu de lá para cá.

Reparem que de 2003 a 2005, todas as revistas com vendas de mais de um milhão de exemplares perderam leitores – sem exceção. Poucos foram os líderes que aumentaram suas vendas. A tradicional Shonen Magazine perdeu 25.8% dos leitores durante esse período. A decana Ribon perdeu quase metade dos leitores em três anos – 45.7%, para ser exato – e alguns tiveram quedas mais brutais, como a Asuka (de 200 mil a 38 mil em um ano, o que chega a ser assustador – simplesmente uma queda de 82.1% ao todo). Dá para imaginar que o caminho da Bonbon – assim como o do título irmão da toda-poderosa Shonen Jump, a Monthly Shonen Jump – estava pavimentado com uma boa antecedência, assim como algumas editoras inteiras, como a Asashi Sonorama (que publicou mangás clássicos como "Terra E" e os romances de Vampire Hunter D).

Estamos diante de um apocalipse anunciado ou da transição para um novo momento dentro dos mangás?

CAUTION
DANGER

O que está acontecendo?

Uma pergunta dessas tem toda razão de ser. Há indícios tanto de uma renovação na forma de se ler e publicar mangás quanto de uma crise anunciada, e mais negra do que os solavancos de hoje – e não apenas nos mangás, mas nos animês: cada vez menos crianças assistem a animês no Japão. Enquanto na época de Dr. Slump e Dragon Ball, os campeões de audiência chegavam a 30%, hoje um One Piece chega aos 10% aos trancos e barrancos. O público infantil é particularmente importante, porque ao crescer, ele será o leitor adolescente e adulto com dinheiro e poder de escolha para ler o que bem entender. Já as séries adultas exibidas de madrugada tiveram um aumento enorme de audiência – com um grande retorno no mercado de Home Video.

A queda do mercado infantil de hoje na verdade será a provável queda do mercado adolescente em cinco anos – e a do adulto em dez. E essa é uma perspectiva apavorante.

Ao mesmo tempo, pela primeira vez, a posição da Kodansha como a maior editora do Japão foi suplantada – mais precisamente, pela editora Shogakukan em fevereiro de 2007. As vendas da Shogakukan caíram 0,8% enquanto as da Kodansha caíram 5,8%. O detalhe é que isso aconteceu por conta de publicações que não são relacionadas aos mangás, como revistas femininas não muito diferentes das nossas bem conhecidas Nova e Marie Claire. Ou, olhando por outras posições, elas não contaram tanto nesse sentido – e levando em conta o peso dos mangás nesse mercado, isso é preocupante.

Parece um cenário desolador, não fosse por um detalhe: enquanto as antologias caem em número de vendas, os tankohon (volumes que compilam os capítulos publicados nas antologias) têm vendido como nunca. Recordes são batidos. E quando se fala na morte agonizante das antologias, surge uma surpresa: O imenso sucesso do lançamento da Jump Square, o título substituto da finada Monthly Shonen Jump.

Shonen Manga

Weekly Shounen Jump
(Shueisha)
2003: 3,240,000
2004: 2,994,897
2005: 2,953,750

Weekly Shounen Magazine
(Kodansha)
2003: 3,190,000
2004: 2,721,633
2005: 2,365,750

Corocoro Comic
(Shogakukan)
2003: 1,222,000
2004: 1,198,333
2005: 1,085,000

Weekly Young Jump
(Shueisha)
2003: 1,275,000
2004: 1,136,666
2005: 1,081,459

Weekly Shounen Sunday
(Shogakukan)
2003: 1,311,000
2004: 1,160,913
2005: 1,068,265

Monthly Shounen Magazine
(Kodansha)
2003: 1,140,000
2004: 1,041,417
2005: 1,009,167

Weekly Shounen Champion
(Akita Shoten)
2003: 800,000
2004: 500,000*
2005: 500,000*

Monthly Shounen Jump
(Shueisha)
2003: 510,000
2004: 446,666
2005: 417,500

Bessatsu Corocoro Special
(Shogakukan)
2003: 263,000
2004: 240,000
2005: 223,333

Monthly Dengeki Comic Gao!
(Media Works)
2003: 200,000
2004: 200,000*
2005: 200,000*

V Jump
(Shueisha)
2003: 310,000
2004: 149,833
2005: 178,334

Comic Bonbon
(Kodansha)
2003: 200,000
2004: 186,666
2005: 136,417

Magazine Special
(Kodansha),
2003: 110,000
2004: 107,083
2005: 110,750

Shonen Ace
(Kadokawa Shoten)
2003: 300,000
2004: 59,167
2005: 68,917

Dragon Age
(Kadokawa Shoten)
2003: 200,000
2004: 55,667
2005: 46,167

Shounen Sunday Chou
(Shogakukan)
2003: 65,000 [1]
2004: 41,000
2005: 39,333

Shoujo Manga

Ciao
(Shogakukan),
2003: 910,000
2004: 1,065,000
2005: 1,033,333

Ribbon
(Shueisha)
2003: 990,000
2004: 729,167
2005: 537,500

Nakayoshi
(Kodansha)
2003: 520,000
2004: 457,083
2005: 457,500

Bessatsu Margaret
(Shueisha),
2003: 465,000
2004: 378,333
2005: 355,833

Shoujo Comic
(Shogakukan)
2003: 265,000
2004: 301,956
2005: 299,565

Hana to Yume
(Hakusensha)
2003: 340,000
2004: 300,416
2005: 295,208

Deluxe Margaret
(Shueisha)
2003: 290,000
2004: 218,333
2005: 208,334

Cookie
(Shueisha)
2003: 190,000
2004: 203,333
2005: 204,167

The Margaret
(Shueisha)
2003: 280,000
2004: 216,666
2005: 200,000

Margaret
(Shueisha)
2003: 260,000
2004: 209,565
2005: 173,913

LaLa
(Hakusensha)
2003: 200,000
2004: 166,750
2005: 173,583

Cheese!
(Shogakukan)
2003: 208,000
2004: 174,833
2005: 155,833

Petit Comic
(Shogakukan)
2003: 131,000
2004: 121,250
2005: 117,583

Betsucomi
(Shogakukan)
2003: 110,000
2004: 101,833
2005: 106,833

Bessatsu Hana to Yume
(Hakusensha)
2003: 130,000
2004: 106,166
2005: 94,334

Um salto para o futuro?

Em poucas semanas, a nova revista da linha Jump esgotou uma tiragem de estréia de 500 mil exemplares, forçando a impressão de uma nova tiragem de 100 mil – que provavelmente pode se esgotar rapidamente também, a julgar pela velocidade com que a primeira tiragem evaporou. E isso com um perfil bem diferente do título que o sucedeu (que não era muito diferente da Shonen Jump semanal em conteúdo, tendo como diferença básica sua periodicidade e número de páginas por capítulo). O seu mix de séries converge três perfis básicos:

– Autores famosos com grandes sucessos nas costas, como Nobuhiro Watsuki, de Samurai X, com a série "Embalming"; Masanori Morita (Rokudenashi Blues, Rookies) e Takeshi Obata (Death Note, Hikaru no Go), com a história policial Hello Baby; e pasmem, Yoko Kamio e Fujiko Fumiyo A, respectivamente autores dos clássicos Hana Yori Dango (o maior sucesso comercial da história do shoujo) e Super Dínamo (clássico do mangá infantil; pergunte ao seu pai ou talvez avô sobre o animê, ele passou por aqui nos anos 60). Kamio comparece com Matsuri Special, uma história que mistura romance escolar e... luta-livre. Já Fujiko apresenta uma inesperada biografia em quadrinhos, Par-man no Jounetsuteki na Hibi, que mostra os bastidores da produção do mangá do Super-Dínamo.

– Títulos ligados a outras mídias, como Rosario to Vampire Season, Kurenai e Dragonaut, que servem de aperitivo a animês que estão prestes a ser lançados, ou Tales of Innocence e o próprio Rosario, que fazem parte da divulgação de videogames homônimos.

– O resto: Os poucos títulos restantes da antiga Shonen Jump mensal que vendiam bem o suficiente para não serem deletados da face da terra com o fim da revista: Claymore, I'll e Biyori; séries de novatos talentosos como Tista, de Tatsuya Endo. E até março, a Jump Square tem seu tradicional concurso para novos mangakás.

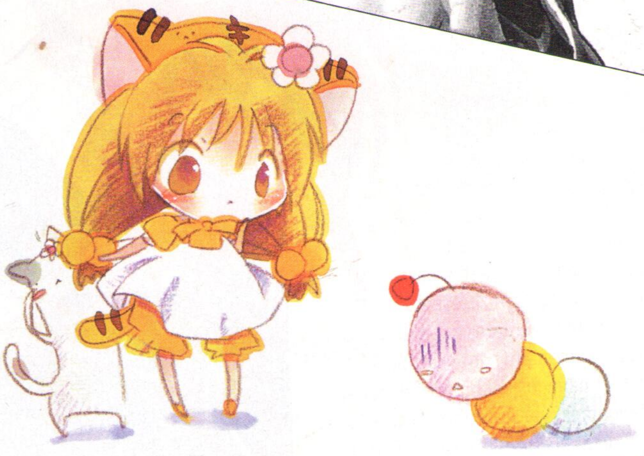
E esse mix deu absurdamente certo, pelo menos na sua estréia. Reparem nisso: não se trata de uma revista shonen (até é bom apontar o fato de que o "Shonen" foi removido do nome da revista), nem shoujo, nem seinen – há um pouco de tudo aqui (o trabalho de Kamio não é muito diferente do seu trabalho em shoujos, se olharmos bem). Tem escolhas inusitadas. Tem um mix que atira em diferentes fatias de público. Acena com propostas de inovação.

E com isso, a Jump Square esgotou suas tiragens até o momento em que esta matéria foi escrita. Isso não é o tipo de coisa que acontece em um cenário onde as antologias estão morrendo.

Para onde vão os mangás?

A vendagem impressionante do número de estréia da Jump Square não aconteceria se a questão fosse só o formato antologia. Conta pontos para isso o fato de que as coisas não são mais como antigamente: antes, ler um mangá no Japão significava meramente comprar e ler. Como alternativa, você poderia ler na livraria, até o dono perceber; ler emprestado de alguém; ou no máximo ler a antologia deixada em algum canto, como o metrô. Hoje, existem os mangá cafés – misto de cafeterias e gibiterias onde os quadrinhos estão à disposição para leitura; a venda de mangás usados, que cresceu nos últimos anos – e até mesmo a internet em alguns casos. Leia-se: há menos estímulo para se comprar um exemplar de uma antologia, e ainda assim se ter contato com seu conteúdo – e lembrem-se que falamos de um país onde há leitores normais e leitores fãs.

Então, não é como se as pessoas lessem menos quadrinhos. É difícil se notar isso imediatamente do ponto de vista do mercado externo, mas existem muitos títulos de sucesso, muito mais do que na áurea década de 80; muito mais editoras; muito mais títulos. Apenas na briga de cachorro grande que são os três grandes títulos shonen japoneses, a Shonen Jump tem One Piece, Naruto, Bleach, Kochikame, Reborn, D.Grayman, Gintama, Pyu to Fuku Jaguar, Tennis no Oujisama, Hunter x Hunter, EyeShield, BoBoBo Bobo; A Shonen Magazine tem Hajime no Ippo, Tsubasa, Air Gear, Get Backers, School Rumble, Negima; a Shonen Sunday tem Meitantei Conan, MAR, Major, Wild Life, Cross Game, Yakitate Japan, Gash Bell... Todos títulos bem-sucedidos (é costume se dizer no Japão que a Magazine é pra um pessoal um pouco mais velho, a Jump mais para o público em geral, e a Sunday... bem, a Sunday tem alguma coisa que se lê de vez em quando).



Mas o fato é: ninguém lê ou gosta de todos os títulos de uma antologia – e isso faz parte de seu conceito básico: agradar 70% do tempo todas as pessoas do que agradar 70% das pessoas todo o tempo, o que é impossível. Não importa se você é uma menina que não perde uma Nakayoshi, um rapaz que adora a Jump ou um homem adulto que bate sempre ponto quando sai o último número da Morning; vai sempre haver algum título que você, leitor, odeia. Mas que haverá alguma outra menina, rapaz ou homem adulto que ame e jamais deixe de ler. Isso é uma questão de sobrevivência, para qualquer revista.

O ponto é: quanto mais títulos bem-sucedidos há, mais o público tende a se pulverizar. Será que nos dias de hoje, sob as condições atuais, Dragon Ball Z poderia se transformar no vagalhão que foi, caso fosse uma série nova? A resposta é... talvez sim, mas não da mesma forma que antes. Não custa lembrar também um fator que pareceu muito profundamente ser considerado na elaboração do mix da bem-sucedida Jump Square: a repetição de fórmulas e sua conseqüente saturação.

Ribbon Original
(Shueisha)
2004: 101,666
2005: 82,500

LaLa DX
(Hakusensha)
2003: 80,000
2004: 71,833
2005: 69,500

Asuka
(Kadokawa Shoten)
2003: 200,000
2004: 38,000
2005: 35,750

Ciel
(Kadokawa Shoten)
2003: 120,000
2004: 23,417
2005: 23,833

Seinen Manga

Weekly Young Jump
(Shueisha)
2003: 1,275,000
2004: 1,136,666
2005: 1,081,459

Young Magazine
(Kodansha)
2003: 1,220,000
2004: 1,044,489
2005: 1,012,209

Big Comic Original
(Shogakukan)
2003: 1,184,000
2004: 1,030,000
2005: 958,958

Big Comic
(Shogakukan)
2003: 741,000
2004: 677,916
2005: 627,083

Weekly Manga Goraku
(Nihonbungeisha)
2003: 500,000
2004: 500,000*
2005: 500,000*

Weekly Manga Times
(Houbunsha)
2003: 540,000
2004: 500,000*
2005: 500,000*

Morning
(Kodansha)
2003: 660,000
2004: 584,167
2005: 462,979

Big Comic Spirits
(Shogakukan)
2003: 556,000
2004: 460,354
2005: 416,625

Business Jump
(Shueisha)
2003: 440,000
2004: 416,875
2005: 376,667

Super Jump
(Shueisha)
2003: 410,000
2004: 370,000
2005: 357,917

Kairakuten
(Wanimagajinsha)
2003: 150,000
2004: 300,000*
2005: 350,000*

Big Comic Superior
(Shogakukan)
2003: 428,000
2004: 370,400
2005: 339,000

Manga Time
(Houbunsha)
2003: 400,000
2004: 320,000*
2005: 320,000*

Manga Time Original
(Houbunsha)
2003: 380,000
2004: 300,000*
2005: 300,000*

Weekly Manga Sunday
(Jitsugyounonihonsha)
2003: 300,000
2004: 300,000*
2005: 300,000*

Young King
(Shounengahousha)
2003: 300,000
2004: 280,000*
2005: 268,000*

Monthly Comic Dengeki Daioh
(Media Works)
2003: 250,000
2004: 250,000*
2005: 250,000*

Manga Action
(Futabasha)
2003: 220,000
2004: 245,000*
2005: 245,000*

Weekly Comic Bunch
(Shinchosha)
2003: 450,000
2004: 259,271
2005: 238,568

Young Sunday
(Shogakukan)
2003: 285,000
2004: 245,417
2005: 230,479

Evening
(Kodansha)
2003: 330,000
2004: 266,250
2005: 229,125

Gundam Ace
(Kadokawa Shoten)
2003: 300,000
2004: 211,416
2005: 209,292

Young Animal
(Hakusensha)
2003: 240,000
2004: 201,083
2005: 201,209

Comic Ran
(Riidosha)
2003: 200,000
2004: 191,201
2005: 200,975

Young Champion
(Akita Shoten)
2003: 220,000
2004: 180,000*
2005: 180,000*

Young Animal Ran
(Hakusensha)

2005: 150,000*

A Conjunção de Diferentes Fatores

Um dos motivos apontados por muitas pessoas que deixam de comprar as antologias para continuar acompanhando suas séries favoritas diretamente em tankohon é justamente a sensação de repetição de fórmulas dentro dos mangás. De certa forma, isso foi previsível – foi apenas uma questão de tempo. E pensando bem, isso já aconteceu na indústria dos mangás – gêneros antes populares acabaram por amargar períodos de ostracismo (como quadrinhos de ninjas, de paranormais, ou de órfãs louras na Europa do século passado – ou seja, existiram aos montes e acabaram por sair de moda). Nunca, porém, essas mudanças haviam afetado a estrutura de produção dos mangás. As coisas mudavam, mas permaneciam as mesmas.

O que ninguém contava eram os avanços da tecnologia. Um dos argumentos apontados pela retração das vendagens é a gama de opções agora existentes para ocupar o parco tempo livre do japonês – e é um argumento que faz sentido. Antes, o japonês lia mangás no espaço de tempo entre a viagem de metrô para o trabalho ou para a escola. Hoje, ele tem celulares que são quase minicomputadores, onde é possível navegar pela internet, jogar videogames, ver desenhos animados – ou até mesmo ler quadrinhos, tanto que um dos setores crescentes dentro do internet business japonês é justamente a comercialização de mangás para download por celular: de acordo com o pesquisador Tatsuhiko Murakami, do Instituto de Pesquisa para Publicações, as vendas de mangás para celulares alcançou 4,6 bilhões de ienes em 2006, praticamente havia dobrado em 2007 e continua em crescimento constante no Japão. No entanto, o download não é imediato – assim como downloadear um capítulo em scanslations, igualmente, não o é – e a leitura não é tão amigável assim, com seu tamanho reduzido. E nesse sentido, as antologias ainda estão em vantagem.

Outro ponto a se levar em conta é justamente a diminuição da taxa de nascimentos no Japão. A percentagem de crianças e adolescentes no está cada vez menor e já é menos de 15% da população. Ou seja: o Japão é aquilo que chamamos de país "velho". Uma revista para crianças, logo, a cada ano tem menos leitores, simplesmente porque a

cada ano há menos crianças! Em uma população maior, haveria mais possibilidade de sobrevivência de uma antologia infantil ante à novas mídias: reparem que a Coro-Coro passou por uma encruzilhada similar nos anos 90 e acabou por reverter a situação a seu favor se aliando aos videogames que estavam roubando seus leitores, com adaptações e novidades sobre as franquias mais populares, como Pokémon. É só olhar a lista ao lado: ela perdeu 11.2% de seus leitores em três anos, mas olhando o panorama geral, ela poderia ter sofrido perdas bem mais devastadoras.

Enquanto isso, fora do Japão, o que acontece justamente é o contrário: as antologias estão conquistando, gradualmente, mais e mais terreno dentro dos mercados internacionais de quadrinhos.

end of 20 hypnosis

A Revanche das Antologias

Vamos aos fatos: nos Estados Unidos, a Shonen Jump americana tem 750 mil leitores, e a Shojo Beat não fica tão atrás assim – o que é absurdamente significativo quando levamos em conta que um gibi da Marvel com apenas 24 páginas de quadrinhos em média (em uma revista de 32) vende, nos seus picos, na faixa de 200 mil exemplares – na verdade, vender cento e poucos mil já está de bom tamanho dentro do mercado direto americano. A Shonen Jump tem também uma versão na Suécia, e na Alemanha, antologias como a Daisuke permanecem firmes e fortes dentro de seu mercado. No setor de antologias autóctones, a Shogun City se mostrou uma iniciativa de sucesso na França (o segundo maior mercado de quadrinhos no mundo). Ao contrário do que as cassandras do meio diziam, o formato se mostrou viável e saudável.

Ao mesmo tempo, enquanto os medalhões encolhem, verificamos no Japão o crescimento de algumas antologias menores que não se limitam apenas ao rótulo shoujo e shonen. Títulos de editoras menores, como a Square Enix (que pode ser braço editorial de uma grande empresa na área dos jogos, mas que não deixa de ser uma editora menor por causa disso), Mag Garden, apresentam um mix com um apelo mais amplo: a Shonen Gangan da Enix é uma revista que, mesmo com o Shonen no nome, apresenta materiais como

Comic Ran Twins
(Riidosha)
2003: 150,000
2004: 134,571
2005: 146,325

Afternoon
(Kodansha)
2003: 140,000
2004: 144,583
2005: 133,834

Zoukan Ran Twins Sengoku Bushou Retsuden
(Riidosha)
2004: 180,000*
2005: 130,000*

Young Comic
(Shonen gahosha)
2003: 145,000
2004: 125,000*
2005: 117,000*

Young King Ours
(Shonen gahosha)
2003: 115,000
2004: 95,000*
2005: 91,000*

Monthly Comic Tokujou
(Shueisha)

2004: 99,166
2005: 90,834

Dengeki Moeoh
(Media Works)

2004: 90,000*
2005: 90,000*

Ultra Jump
(Shueisha)
2003: 90,000
2004: 72,000
2005: 72,000

Sunday Gene-X
(Shogakukan)

2004: 39,167
2005: 39,000

Monthly Magazine Z
(Kodansha)
2003: 50,000
2004: 46,041
2005: 36,584

Ikki
(Shogakukan)
2003: 75,000
2004: 33,916
2005: 29,000

Comic Beam
(Enterbrain)

2005: 25,000*

Josei Manga

You
(Shueisha)
2003: 270,000
2004: 234,166
2005: 214,167

Be Love
(Kodansha)
2003: 240,000
2004: 206,875
2005: 203,750

Dessert
(Kodansha)
2003: 220,000
2004: 221,666
2005: 195,750

Bessatsu Friend
(Kodansha)
2003: 200,000
2004: 203,333
2005: 190,417

Kiss
(Kodansha)
2003: 240,000
2004: 202,583
2005: 183,208

The Dessert
(Kodansha)
2003: 210,000
2004: 197,083
2005: 182,750

Elegance Eve
(Akita Shoten)
2003: 200,000
2004: 160,000*
2005: 160,000*

Chorus
(Shueisha)
2003: 180,000
2004: 151,250
2005: 145,833

Judy
(Shogakukan)
2003: 181,000
2004: 156,833
2005: 135,833

The Betsufure
(Kodansha)
2003: 170,000
2004: 153,333
2005: 126,000

Office You
(Shueisha)
2003: 140,000
2004: 129,333
2005: 124,667

One More Kiss
(Kodansha)
2003: 130,000
2004: 99,166
2005: 90,660

Silky
(Hakusensha)
2003: 100,000
2004: 86,833
2005: 80,167

Feel Young
(Sheisha)
2003: 80,000
2004: 72,458
2005: 68,396

Flowers
(Shogakukan)
2003: 75,000
2004: 58,000
2005: 54,417

Comic Aqua
(Aqua Shuppan)

2004: 36,000*
2005: 30,000*

Mythical Sleuth Loki (cujo animê é apresentado pela Animax) e FullMetal Alchemist, que embora não sejam títulos femininos, têm um bom eleitorado nessa ala dos leitores – e cá entre nós, FMA se destaca por não ser um shonen comum; a Young Gangan é mais aberta ainda em suas escolhas, trazendo em seu pacote autores coreanos de manhwa (Black God, de Sung-Woo Park, Dall-Young Lim), o melodrama Bitter Virgin de Kei Kusunoki, que apesar do nome é um melancólico quadrinho de romance entre um estudante colegial e uma menina vítima de abuso sexual que se fecha a todos os homens (por ter sido abusada sexualmente pelo padrasto e se ver forçada a escolher, num segundo aborto, entre ter o bebê e se tornar definitivamente infértil – e ela acaba escolhendo criar o bebê); e o simpaticíssimo mangá de esportes Bamboo Blade, que apesar de suas meninas bonitinhas, é um ótimo quadrinho esportivo e definitivamente não é um quadrinho de fanservice.

A Mag Garden, por sua vez, mostra um mix bem amplo para um título oficialmente considerado shonen/seinen: além de ser a atual casa do citado Mythical Sleuth Loki, apresenta materiais como Aqua (e seu sucessor, Aria), de difícil classificação; adaptações de livros como o drama de fantasia Good Witch of the West Astraea; o shonen de fantasia Elemental Gerade... e pasme, um shoujo escancarado como Motto Kokoro ni Hoshi no Kagayaki wo, sobre uma menina da corte na era Heian. Na verdade, as revistas da Garden em sua maioria não tem classificação, e só separa os títulos como Shoujo ou Shonen após a sua publicação compilada na forma de tankohon.

E não são as únicas. Nenhuma delas estourou realmente, apesar de uma ou outra ter um título forte – simplesmente foram comendo seu terreno pelas beiradas e solidificando sua posição, pacientemente, ganhando aos poucos destaque e garantindo seu espaço nas livrarias onde mangás são vendidos. Ou seja, enquanto as grandes antologias despencam, as pequenas editoras, que operam fora das divisões tradicionais se firmam. É raro que elas estejam entre os mais vendidos – mas a própria Shonen Jump esteve em uma situação similar no início de suas atividades, tendo que competir com duas grandes antologias em sua área (a Shonen Magazine e a Shonen Sunday). E foi aos poucos, realmente de baixo, que ela foi construindo o seu terreno. Faz sentido que a própria Shueisha, ao reconhecer a fumaça, decidiu marcar seu terreno nessa área.

Que a Jump Square — talvez o primeiro investimento de peso de uma editora grande em antologias com esse perfil, com um marketing imenso em cima e a atenção chamada mais em cima dos nomes envolvidos no projeto do que no seu perfil de público (não custa repetir, o prefixo "shonen" foi removido da Jump Square, como para deixar claro que esta revista não é apenas voltada a garotos, ou a quem quer que seja) – tenha tido um sucesso estrondoso em sua estréia, já é um sinal significativo: será que os sinais do que iria acontecer já não estavam no ar há muito tempo?

A Diluição dos Moldes de Gênero

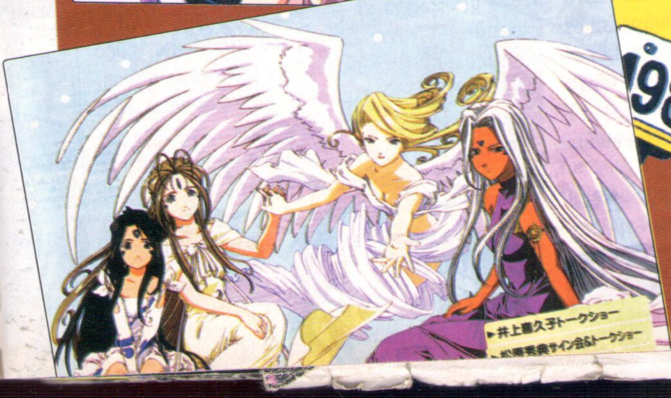
Uma análise nas grandes antologias que permanecem com grandes vendagens nos traz uma grande surpresa. Qual a antologia favorita das mulheres japonesas: a Ciao (que foi uma das poucas a crescer durante essa crise)? A Nakayoshi? A Betsufure?

Na verdade, é a Shonen Jump, templo da amizade, perseverança, vitória e porradaria. Metade dos leitores de Naruto são mulheres, e foram elas quem deram gás à paixão de Sakura por Sasuke – acabando por gerar tardiamente o surgimento de Hinata (no desenho sua presença é retroativa, mais como uma forma de marcar terreno). Títulos como Prince of Tennis têm um fandom predominantemente feminino. Muito se falou, sobre o assunto, na importância das fãs de fanzines yaoi – onde homens se atracam com outros homens – mas convenhamos: é virtualmente impossível que todas as mulheres que gostem desses materiais sejam realmente ligadas à face barulhenta de um fandom. Se fosse assim, elas não teriam grande peso: é uma constante universal que títulos bem-sucedidos em mercados saudáveis são consumidos por um grande público, e dentro desse público, uma parcela menor é que se manifesta de forma ativa, fazendo fanzines, escrevendo fanfics, discutindo as séries pela internet – o grosso apenas assiste, porque gosta. Quase todo mundo no Brasil vê novela, mas nem por isso a Contigo é a revista mais vendida do Brasil – embora, sim, venda muito bem. Ou seja, meninas e mulheres lêem shonen por que são a fonte das séries que elas já assistem na televisão, porque elas gostam e porque há neles algo que elas encaixam em sua visão de mundo. Alguém imaginaria o cerebral Death Note – que não é um título feminino – fazendo parte da grade da revista há mais de dez anos?

O oposto também acontece, como atesta o surgimento da revista Comic High, especializada em "Shoujos criados para o público masculino" – leia-se, tentando atingir um público masculino que comprava shoujos porque queria ler romances escolares simples, sem a síndrome do cara bobão cercado por meninas lindas. Claro, a Comic High é um mar de fanservices e lá é a casa do polêmico Nymphet – mas o discurso da High aponta justamente isso, para o contingente de leitores masculinos que lêem shoujos, não importa que eles tenham errado a mão na execução de seu projeto editorial. Afinal, se fosse para ler fanservice, qualquer Ichigo 100% da vida oferece isso aos borbotões em revistas masculinas – e provavelmente foram os leitores que não perdem um material desses quem migraram em massa para a High (e na hora da compra da revista, público é público).

O tráfego de autores associados a um gênero para revistas de outro gênero também aponta para isso.

1983
Dr. SLUMP


▶井上喜久子トークショー
▶松原秀典サイン会&トークショー

A Cozinha da Transformação

Autoras de shoujo e josei acabam migrando para revistas seinen – e talvez seja por conta justamente da política editorial restritiva dos atuais shoujos, com editores que não têm contato com seu público feminino e mantêm as revistas presas a velhas fórmulas. As revistas seinen – para jovens adultos – têm se tornado igualmente mais plurais: é difícil negar que um título como Victorian Romance Emma, da autora Kaoru Mori, segue, em essência, a cartilha do shoujo romântico. Mas ele sai numa revista voltada essencialmente para jovens adultos, a Comic Beam, da Enterbrain – que publica também o maluco Bambi (lançado no Brasil pela Conrad). Hataraki Man é um josei que lida com temas interessantes, como a desigualdade no tratamento das mulheres no mercado de trabalho – mas não sai em revistas josei como, digamos, a You; novamente, sai na antologia Morning, a mesma de Vagabond e das obras de Kaiji Kawaguchi.

E no entanto, Hataraki Man, pelos seus temas, acaba apelando principalmente para um contingente feminino de leitoras na faixa dos 30, que se identificam com a posição da protagonista – uma mulher que por ser mulher dentro de uma empresa masculina, tem que trabalhar mais do que o dobro de todo mundo para que possa ser respeitada. Da mesma forma, a Clamp lança um título oficialmente shoujo (de acordo com a declaração de um dos membros do time de autoras) como XXX Holic em uma revista masculina, a mesma Young Magazine que publicou títulos "machos" como Akira e Initial D – mesmo estando numa revista cheia de ensaios de mulheres de biquíni para marmanjos babões (assim, neutralizando a teoria de que se um título é publicado numa revista shoujo, é shoujo; se é publicado numa revista shonen, é shonen; e por aí vai. Mas é impossível pensar nisso quando comparamos as diferenças estilísticas associadas a faixas etárias. Shoujo, shonen, seinen etc., são tanto um direcionamento de público-alvo quanto subestéticas definidas dentro da estética maior que é o mangá).

De modo geral, mais e mais as revistas seinen acabaram se tornando uma espécie de cozinha para esse novo perfil de antologia que surgiu gradualmente e acabou de tomar forma e visibilidade. O seinen se tornou um guarda-chuva onde menos importante do que "homens jovens adultos", acabou por se focar especialmente em "jovens adultos", sejam homens e mulheres. E isso já está dando frutos: o mangá de balé clássico Subaru, de onze volumes, vai virar filme em uma produção sino-japonesa, com lançamento conjunto na Ásia em 2009 e lançamento previsto no Ocidente; já vendeu 1,8 milhões de cópias no Japão; é é publicado na mesma Big Comics Spirit aonde sai Golgo 13, o quadrinho mais "coço o saco e cuspo no chão" de todos os tempos. Não seria de se espantar: essas revistas têm muitas leitoras adultas, mas a série é de autoria de Masahito Soda – o mesmo autor do shonen de fórmula 1 "Capeta".

Se essa é a tendência do futuro, cria-se uma nova pergunta: o que vai acontecer daqui para a frente?

E os Próximos Anos?

Uma das críticas mais recorrentes dos leitores que, escolhendo uma ou duas séries favoritas dentro de suas antologias lidas habitualmente, migraram para a leitura direta no formato tankohon, é justamente a saturação de fórmulas. Talvez a verdadeira chave do problema não fossem as antologias em si, e sim realmente as séries que estavam se desgastando por falta de qualidade nas fórmulas e mau uso de seu formato. Em todos os gêneros. Se você gosta de, digamos, séries de luta, lê a Jump e acompanha Naruto e Bleach, por que vai acompanhar mais séries de luta iguais às que já está acompanhando? Isso vai justamente contra um dos pontos mais importantes de uma antologia: atingir o maior escopo possível dentro do seu recorte de público. E ironicamente, é a própria Jump que melhor parece se adaptar a esse novo cenário – a presença de Death Note já era um sinal inequívoco de que algo diferente estava acontecendo nas páginas da revista.

Provavelmente, a Shonen Jump vai manter sua posição de primeiro lugar por muito tempo. E vai ser a primeira a se adaptar, mesmo que de forma gradual, aos novos tempos. No fundo, ela já está sendo – à sua própria maneira – gradualmente conformada à tendência.

De resto, os números já estão mostrando: mais do que agradar a homens adultos jovens de um lado ou mulheres adultas jovens, a tendência recente é que o foco seja atingir adultos jovens, homens ou mulheres, nos próximos anos. E essa tendência está baixando sua faixa etária: o mais importante será agradar a adolescentes, sejam rapazes ou moças. Claro que haverá títulos mais predominantemente masculinos e títulos mais predominantemente femininos; serão os que sobreviverão do verdadeiro pau-de-sebo que o mercado atual japonês está se tornando. Mas o grosso aparentemente será composto por títulos que equilibrarão seus mixes de séries para diferentes públicos, dentro de recortes etários ou de perfil de comportamento. O mix da Jump Square junta séries femininas, masculinas, mais juvenis, mais adultas, comédia, romance e ação, encabeçados por um time de medalhões, juntando forças (e como) às antologias com um perfil mais aberto e menos estanque.

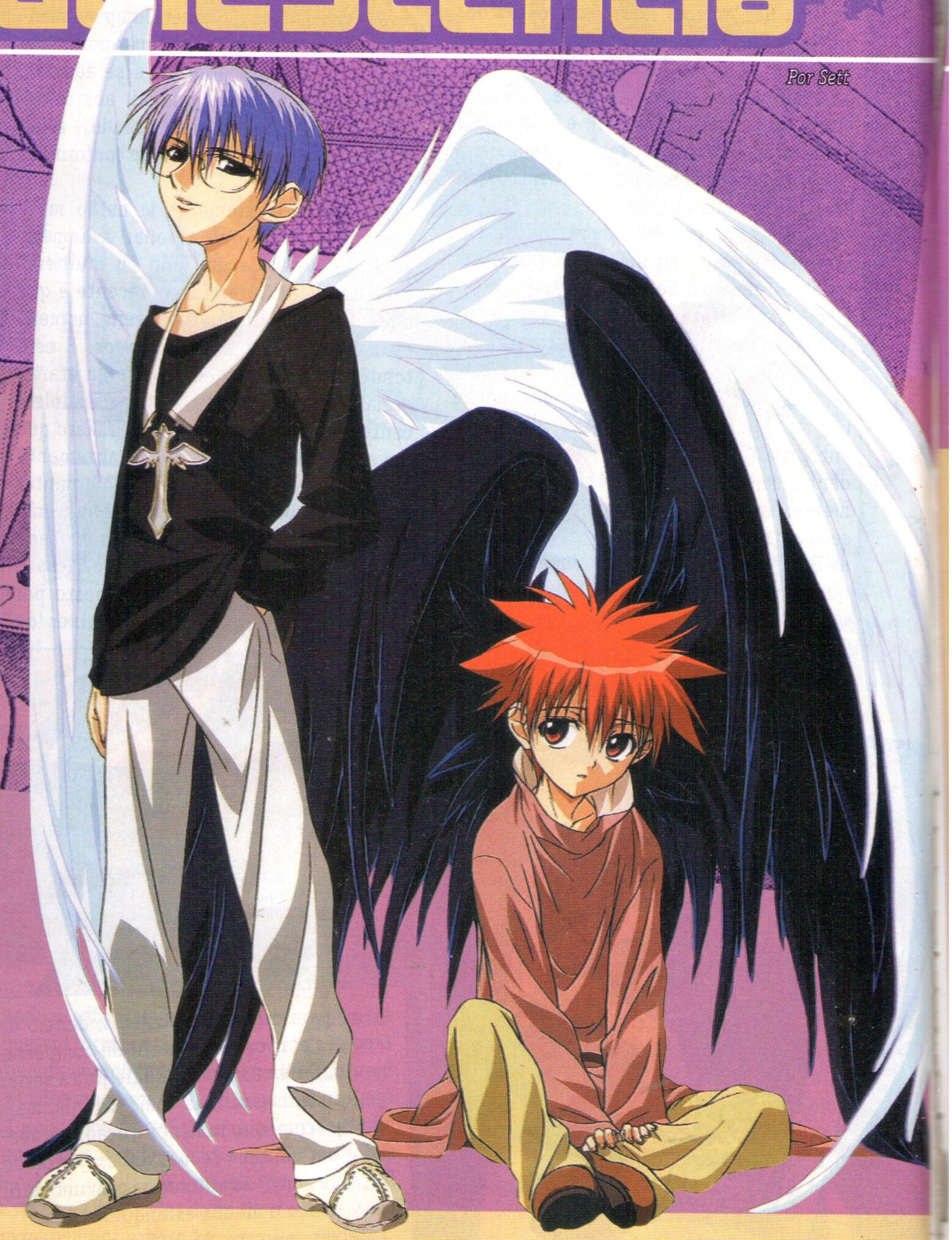
Talvez, no caso do Japão, o que esteja sendo implodida seja a noção de gênero e público-alvo. Já vimos que há títulos shoujo lidos por rapazes e títulos shonen lidos por moças – e diacho, com o peso delas sendo levado em conta por editores. Ao mesmo tempo, a saturação das fórmulas de todos os lados pode muito bem levar à subida de padrões de roteiros e desenhos – e por isso mesmo, a decisão de se substituir um título infantil como a Comic Bonbon por um título shonen como a nova Shonen Rival, voltada a um público de 15 a 25 anos, pode muito bem não ter sido uma boa idéia. A fórmula clássica das antologias, seja shonen, shoujo ou o que mais for, parece não estar funcionando mais – e o nível médio das atuais antologias talvez não seja mais o suficiente. Ou se sobe a média e o nível de exigência, ou o nível de chance de sobrevivência em um mercado competitivo se tornará bem menor. Com certeza, sob este panorama, o número de antologias tende a diminuir – mas provavelmente os títulos sobreviventes serão mais fortes e concentrarão mais leitores do que o antigo sistema, onde eles estavam pulverizados por um sem-fim de títulos. As coisas estão mudando, mas isso não significa que irão acabar.

Não será o fim. Este, na verdade, pode ser o começo de uma nova era muito interessante na história dos mangás.

Uma adolescência

Por Sett

Quando o jovem DAISUKE descobre que a sua família tem uma herança muito estranha, e que todos os garotos primogênitos tem um D.N.A. muito especial ao entrar na adolescência, sua vida e corpo irão MUDAR para serem inversamente proporcionais ao que Daisuke é agora. Esse fator especial permite que quando o menino chegue uma certa idade se transforme num FAMOSO LADRÃO de obras de arte que tem poderes especiais. Será que Daisuke conseguirá enfrentar os SERES SOBRENATURAIS, a polícia, além das moças bem-intencionadas (?), mas curiosas, e não revelar sua verdadeira identidade?



Mangá

Relacionar-se com as pessoas é algo às vezes muito difícil, em especial quando se é adolescente. Daisuke Niwa descobre isso quando no dia do seu aniversário de 14 anos é rejeitado pela jovem Risa Harada, que devolve a carta que ele havia escrito se declarando a ela. E o pior que a garota ainda tem a pachorra de pergunta se eles podem ser somente amigos! Daisuke, tão vermelho quanto seus curtos cabelos não tem alternativa a não ser ser o bom amigo que Risa deseja para ficar pelo menos ao lado da menina.

Daisuke é a gentileza em pessoa, além de possuir um talento natural para se expressar fazendo pinturas nos momentos vagos. Mas, ele não somente tem habilidades artísticas como possui um dom nato para saltos e uma alta capacidade de esquivamento que foram aperfeiçoados em um treinamento pelo seu

Cheia de Mudanças!

avô, Daiki Niwa. O treino consiste, em resumo, em fazer com que o garoto possa entrar e sair de qualquer lugar, e invadir qualquer sistema de segurança. Mesmo não vendo muita utilidade em suas habilidades, Daisuke continua o treinamento para agradar ao seu avô e mãe Emiko Niwa, e também porque não vê nada de estranho no que ele considera quase uma brincadeira familiar normal.

É, realmente, ser legal e tudo mais não adiantou muito, e o rapaz levou um grande "fora" da garota que ama, mas o pior ainda estaria por vir. Esse sentimento pela Risa acionou um gene no seu D.N.A. e fez com que o pacífico Daisuke se transformasse em Dark, um legendário ladrão de objetos artísticos. Não só o corpo do garoto de 14 anos se transforma no de um rapaz alto e com os cabelos pretos, como a personalidade do Dark aflora, deixando Daisuke como se fosse um mero observador, à mercê das peripécias do ladrão. Assustado, Daisuke descobre por sua família que através de gerações, o primeiro filho homem nasce com um D.N.A. especial, e que ao chegar à adolescência e se apaixonar, se transforma em Dark Kaitou.

Dark é mulherengo, vaidoso e egocêntrico, sempre encarando a vida como uma grande festa, sem pensar nas conseqüências. Ele é um famoso ladrão de objetos de arte antigos e valiosos, que antes de roubá-los envia um recado ao dono que vai surrupiar a obra. Afinal, seria muito fácil simplesmente entrar e pegar o objeto, por isso é mais emocionante enganar policiais e câmeras de canais de TV observando. Mas, o que a polícia e o público não sabe é que dentro desses objetos existe uma maldição, que somente poderá ser retirada com o poder do Dark. Para isso, o legendário ladrão usa o pequeno With, a mascote de Daisuke. With é uma espécie de coelho bonitinho que pode se transformar em outras pessoas e dar asas negras para que o Dark fuja de suas encrencas. E o mais engraçado é que o With somente consegue falar o nome de Daisuke, porém com "ki", Daisuki, que em japonês quer dizer "eu te amo". Imaginem a cena do bichinho com o corpo do garoto falando "Daisuki" para os colegas de classe do adolescente!

Mas, como o nosso Daisuke irá voltar ao normal? Simples! Se o garoto se torna o ladrão quando pensa ou está perto da Risa, então basta somente aplicar o inverso, daí é só o Dark se aproximar demais de uma garota por quem que ele sente algo, que volta a ser Daisuke. Segundo a mãe de Daisuke, ele somente irá se livrar de vez da transformação quando conseguir resolver sua paixão por Risa. Falando na senhora Emiko Niwa, ela forma um par de comediantes excelente com o avô do Daisuke, sempre se metendo na vida do filho e ainda mais no animê que no mangá. Ela incentiva totalmente as ações do Dark, e chega até a mandar os bilhetes de desafio para os donos das obras que irão ser roubadas.

> "Não só o corpo do garoto de 14 anos s transforma no de um rapaz alto e com o cabelos pretos, como a personalidade do Dark aflora deixando o Daisuke como se fosse um mero observador..."

D·N·ANGEL
WINK
Drama Compact Disc
3rd TARGET : Lovepleasure

"Mas a vida não é somente romance. O Dark e o Daisuke irão ter alguns inimigos que querem frustrar os planos de roubar as obras de arte."

Agora, voltemos a Risa Harada, a garota por quem Daisuke está apaixonado. Ela estuda no mesmo colégio que Daisuke e o rejeitou porque apesar dele ser um bom amigo, não tem nada de especial, sendo somente um garoto comum como os outros. Risa gosta de rapazes mais velhos, além de ser frívola e infantil. Por isso, as coisas ainda se complicam para o pobre Daisuke quando ela conhece Dark e se apaixona por ele, e ainda pede ajuda ao garoto para encontrar o ladrão. Ela tem uma irmã gêmea chamada Riku que para a inveja de Risa nasceu primeiro, e tem uma personalidade tranqüila e decidida.

Riku é ótima nos esportes e invariavelmente ajuda a irmã com seus problemas, chegando até a trocar de lugar com a gêmea para que a sonhadora Risa possa se encontrar com o esquivo Dark. Mas este se apaixonou pela Riku, que não quer vê-lo nem pintado a ouro, e sempre o chama de pervertido, detestando as investidas do ladrão para se aproximar dela. Vocês acharam isso um pouco complicado? Então, para melhorar esse "samba do crioulo doido" tenho que acrescentar que Riku, com o passar do tempo, vai achar Daisuke alguém muito especial.

Mas a vida não é somente romance. Dark e Daisuke irão ter alguns inimigos que querem frustrar os planos de roubar as obras de arte. Primeiro, temos a polícia que sempre é enganada pelas peripécias do Dark. Contudo, aparece um novo comandante na polícia, um jovem que de todas as formas quer capturar o larápio do Dark. Satoshi Hiwatari é o nome dele. Ele tem 14 anos e estuda no mesmo colégio do Daisuke, apesar de ser um supergênio e ter cursado a universidade. Satoshi parece saber sobre algo sobre a transformação genética do companheiro de classe, e tem uma espécie de atração quando está perto de Daisuke. Satoshi usa óculos e possui um ar de desprezo e frieza pelos colegas no início da trama, mas se torna um pouco mais sociável com o contato com pessoas de sua idade. Ele, na minha opinião, é um personagem bem interessante, que a mangaká poderia se deter um pouco mais quando não estiver tratando de Daisuke.

O segundo obstáculo para os planos do Daisuke é Krad, um homem loiro e mau. Com seu cabelo comprido preso num rabo-de-cavalo, possui as mesmas habilidades e poderes de Dark e o odeia, pois são vários anos que tenta derrotá-lo. Krad é como Dark, um "fantasma", mas é literalmente o inverso de Dark. Apesar das angélicas asas brancas, Krad usa os mais fracos para conseguir seus objetivos. Ele usa as pessoas que Daisuke mais ama para conseguir que Dark não reaja.

O mangá "D.N.Angel" iniciou sua publicação na revista Asuka em 1997, e atualmente tem 11 volumes. Sua história está sem continuação desde o ano de 2005, quando a mangaká resolveu trabalhar em outros mangás. Em relação ao traço, como é de se esperar, à medida que passa o número de volumes, o desenho de Yukiru Sugisaki fica mais limpo e seus personagens mais firmes. Gosto muito também dos chibis que ela insere no decorrer da história, além do jeito de "novela das seis" que às vezes toma conta do mangá. Mas, bem que ela poderia variar um pouco as ilustrações da capa, porque tenho a sensação às vezes que não há mudança nos números por causa da cor vermelha. Entre os países que publicam o "D.N.Angel" estão a Espanha e Argentina (Ivrea), França (Glénat), Suécia (Bonnier Carlsen), Estados Unidos (Tokyopop) e México (Vid).

A versão animada!

O animê "D.N.Angel" foi produzido pelos estúdios Xebec e Dentsu em 2003 com um total de somente 26 episódios e segue a história do mangá de forma bem correta. Contudo, por não ter ainda o mangá chegado ao fim, alguns acontecimentos foram reordenados para dar uma lógica ao enredo do animê.

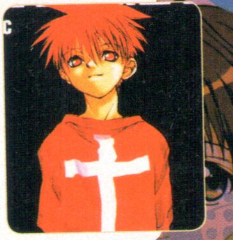
Um dos acontecimentos fundamentais modificado no animê foi a elaboração maior de uma vida anterior para o Dark relacionada com a vida das gêmeas Harada. No animê também é definido com quem o coração de Daisuke ficará e o que acontece com o esperto ladrão de cabelos negros. Também é trabalhado mais o humor, quando Daisuke fica envergonhado, e destaco a presença da família dele como bons momentos na animação. A história de como a mãe do garoto escolheu quem seria o pai de seu filho depois de saber sobre o D.N.A. da família Niwa é ao mesmo tempo engraçada e tocante. Quando ela vê a injustiça que é somente os homens poderem ter o D.N.A. especial do legendário ladrão de antiguidades, vai tomar as devidas providências bem cedo.

De uma forma geral, a versão animada começa no mesmo ritmo do mangá, depois tem uma pequena queda que deixa o espectador um pouco frustrado com um ou outro episódio. Isto deve ter sido sentido pelos diretores, porque depois o animê retoma a ação e tem finalmente seu clímax, tornando "D.N.Angel" uma animação mediana, mas divertida de se ver.

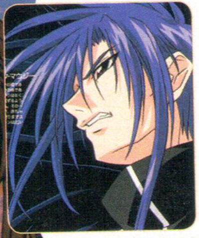
O animê foi dirigido por Koji Yoshikawa e Nobuyoshi Habara. As interpretações dos personagens principais são de Miyu Irino com a voz do Daisuke, Ryotaro Okiyaku como Dark, Akira Ishida como Satoshi, Takeshi Kusao como Krad, Masumi Asano e Sara Nakayama como as gêmeas Risa e Riku. Como referência, cada um destes seiyus fizeram respectivamente os seguintes trabalhos: Syaoran Li (Tsubasa: Reservoir Chronicle), Byakuya Kuchiki (Bleach), Ren Shingy (Fushigi Yûgi), Kyoichi Saionji (Revolutionary Girl Utena), Shuuta (Haibane Renmei) e Porche (One Piece).

Tratando ainda de áudio visual, o mangá gerou um videogame chamado "D•N•Angel: Crimson Wings" e uma série de CDs e CD Dramas (D.N.Angel - Sweet Drama CD, D.N.Angel - Cute Drama CD, Wink 3rd Target - Love Pleasure e D.N.Angel - The Legend of Vampire). Este último veio como um brinde na revista Asuka, que publica os capítulos do mangá.

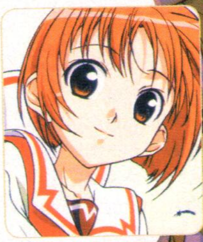
Personagens



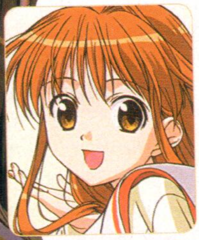
Daisuke: Um adolescente de 14 anos que tem o D.N.A. muito especial. Apaixonado por uma colega de classe ele se transforma em um famoso ladrão fantasma. Sua missão é capturar obras de arte e eliminar o mal dentro delas antes que prejudiquem alguém.



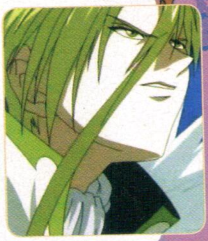
Kaitou Dark: Legendário ladrão fantasma que se manifesta no D.N.A. dos homens da família Niwa. Bonito e atrevido, ele sofre de uma paixão à primeira vista pela Riku. Dark aparece assim que o portador do gene completa 14 anos e se apaixona.



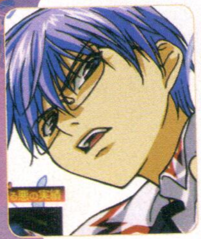
Risa Harada: Ela estuda na classe do Daisuke, que a ama. Risa tem uma certa invejinha da irmã gêmea e o que mais deseja é amar um rapaz fora do comum e por isso acaba se apaixonando pelo Dark.



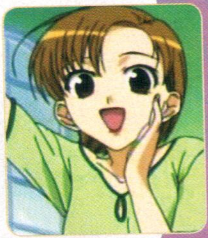
Riku Harada: Irmã mais velha por alguns minutos da Risa, ela é muito boa em esportes e mais centrada e decidida que a irmã gêmea. Parece que ela tem uma queda pelo Daisuke e odeia o Dark.



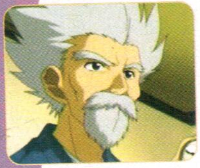
Krad: Ele é o maior inimigo de Dark, tendo por objetivo derrotá-lo. Ao contrário do simpático ladrão, Krad é tão bonito quanto cruel e não tem escrúpulos de usar seja quem for e machucar os outros para ter seu objetivo.



Satoshi Hiwatari: Ele é um garoto sério, que usa óculos e estuda na mesma classe do Daisuke. Satoshi é muito inteligente e não gosta de se misturar com seus colegas, e demonstra um desprezo especial pelo Daisuke.



Emiko Niwa: A mãe do Daisuke, apesar de não aparecer tanto quanto os personagens acima, é maravilhosa e forte. Não somente ama demais o filho, como ele é o motivo de seu orgulho. A história dela planejado ter o Daisuke é impagável!



Daiki Niwa: Senhor Niwa é o simpático avô do Daisuke. É ele quem treina o neto pois sabe que ele possui o gene do Dark, além de cuidar do jovem Daisuke, junto com a filha.

Puberdade

Não há como não ler "D.N.Angel" e não perceber que a história retrata os problemas e as transformações que acontecem na adolescência no corpo, na mente e no sentimentos dos jovens de uma forma simbólica. O mangá fala sobre o lado desconhecido que existe em cada garoto e quando esse lado começa a emergir.

O mangá é uma grande metáfora sobre o corpo e seu desenvolvimento numa idade tão difícil. Daisuke não consegue controlar as sensações que tem no corpo quando está perto da garota que gosta, porque dentro dele está nascendo um homem. E o conflito se torna pior porque Risa o deseja e o menino mesmo querendo ficar com ela, não está preparado para "desaparecer" e se tornar o jovem adolescente dos sonhos da imatura Risa.

Ele não sabe quem é a pessoa verdadeira que deve por fim ficar, se o garoto e sua gentileza ou se o rapaz ansioso pelo contato com as meninas porque ele é um e outro, alternadamente, e os dois ao mesmo tempo, o que obviamente mais atrapalha do que ajuda. Afinal, como saber o que devemos deixar na infância e o que podemos levar na travessia da adolescência?

Mangaká

Yukiru Sugisaki é uma mangaká com gostos interessantes. Ela trabalha para a editora Kadokawa Shoten e nasceu no dia 26 de dezembro. Somente não pergunte de que ano, porque ela não diz. Seu sangue é tipo 0 e ela adora coelhos. Gosta tanto, que possui um quarto decorado com objetos com imagens de coelhinhos, que troca a cada estação do ano. Além dos fofos coelhos, Yukiru é fã de videogames e adora passar o tempo jogando.

A mangaká Yukiru, além das excentricidades que já citei, não costuma aparecer em público de forma nenhuma. Quando concede entrevista, sua face nunca é mostrada, fazendo os fãs pensarem se a artista é realmente mulher, uma vez que ela costuma se desenhar como uma figura masculina com uma máscara de coelho. Provavelmente, deve ser uma forma de assegurar sua privacidade, porque existe louco em todos os lugares, basta lembrar da criatura que perseguia o grupo Clamp dizendo ser amiga de infância delas.

Além de "D.N.Angel" (11 volumes, em curso) e dos doujinshis (mangás feitos por iniciantes ou fãs) dos mangás "Tenkuu no Escaflowne", "Neon Genesis Evangelion" e "Lets&Go", entre seus trabalhos estão: "The Candidate for Goddess" (5 volumes, 1997-2001) que se tornou também animê, "Rizelmine" (1 volume), "Lagoon Engine" (6 volumes, em curso), "Lagoon Engine Einsatz" (1 volume, em curso) e "EDEN" (2006).

Boys love

Um dos atrativos ou controvérsias da história é o relacionamento bem próximo entre algumas figuras masculinas no mangá. Com os hormônios masculinos aflorados, tanto no animê como no mangá, o garoto Satoshi sofre uma certa inquietação quando está na presença do Daisuke, assim como este sente quando está com uma das gêmeas Harada. Não aparece nenhum beijo, mas o clima e as situações suspeitas entre os dois fazem a festa entre os amantes dos relacionamentos shounen-ai logo no primeiro capítulo, e no volume nove tem uns momentos ainda mais especiais. Existem até algumas mentes irreverentes que vêem uma possível relação entre Daisuke e Dark. Afinal, os dois compartilham o mesmo corpo, e Dark não é o que alguém possa chamar de tímido.

Entre Dark e Satoshi também existe uma certa permissividade, se assim posso dizer, sem contar alguma informação importante da história. Por isso, é interessante os momentos em que o ladrão combate Satoshi e este mostra um interesse bastante claro por seu maior desafeto. Porém, tudo somente não passa de "clima", que é alimentado intencionalmente pela mangaká para a alegria dos fãs de shounen-ai, especialmente nas cenas do animê. Quem sabe um dia ela não faça uma versão "alternativa", já que a mangaká tem tendência a criar personagens perfeitos para Boyslove.

僕は祈った——。
どうか世界中の恋する人たちが、
僕たちのように、
幸せでありますように…。

O volume 12?

Gosto muito de história com jovens com poderes mágicos e esse mangá com personagens tão queridos me deram um duplo prazer, tanto ao ler o mangá quanto ao assistir ao animê. Quando soube que a mangaká tinha "abandonado" a história fiquei bastante decepcionada, já que o último volume de "D.N.Angel", o número 11, saiu em agosto de 2005 e de lá para cá a mangaká Yukiru Sugisaki trabalhou em outros projetos, como "Lagoon Engine", sem demonstrar que continuaria a história. Mas, em 2007 a editora japonesa Kadokawa, que publica o mangá, comentou que a autora voltou a desenhar novos capítulos.

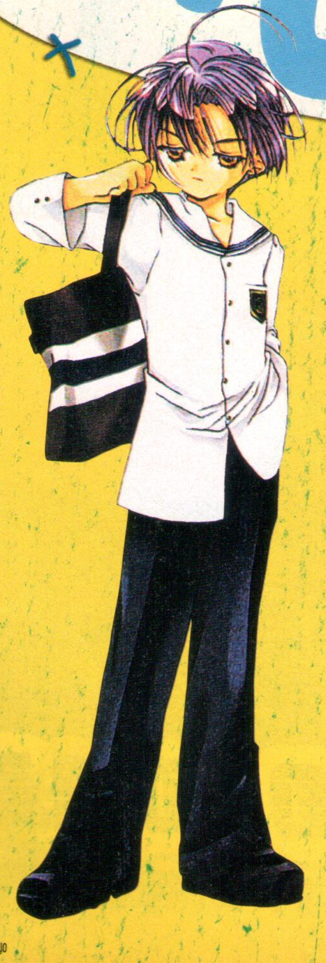
Com esta notícia, provavelmente aumentam as chances de em 2008 sair enfim o volume 12. Por isso, fiquei muito esperançosa pelo retorno da mangaká ao seu maior sucesso, e por saber que não o tinha abandonado definitivamente. Talvez assim, fãs de "D.N.Angel", o mangá tenha chance de sair por alguma editora aqui no Brasil e finalmente saberemos como terminará a história do Daisuke, Dark e das gêmeas Harada. Vamos cruzar os dedos para que a Yukiru Sugisaki seja mais persistente!

SAIA DA ROTINA...
acesse um mundo de entretenimento!
Anime PRÓ
WWW.ANIMEPRO.COM.BR
animê - mangá - tokusatsu - games - jmusic - cultura - dublagem - entrevistas

Por Fábio Garcia

RESUMO: Você é um garoto que tem uma vida normal, praticamente rotineira. Vai de casa para a escola, encontra os mesmos amigos, depois volta pra casa e cuida de tudo, pois seu pai passa o dia todo fora e sua mãe faleceu. Quer saber como transformar isso numa história divertida? Coloque na vida deste garoto uma aprendiz de anjo atrapalhada que precisa aprender a fazer o bem e também uma aprendiz de demônio que precisa aprender a fazer o mal. Para piorar a vida dele, coloque amigos que são altamente bizarros, como uma garota escandalosa que tem orelhas de gato como acessório cotidiano, um garoto loiro bom em tudo, um japonês de óculos e cabelo "tigelinha" completamente surtado e sua irmã capaz de fazer planos que assustariam até mesmo a Kodachi de Ranma 1/2. Essa é basicamente a história de...

Pita Ten



PITA TEN (Pitari Tenshi)
Episódios: 26
Autor: Koge Donbo
Produção: Broccoli

REVIEW: Kotaro Higuchi é o garoto que aprendeu a viver sozinho até que Misha, a aprendiz de anjo atrapalhada, decide ser sua namorada e morar no apartamento ao lado. Na verdade, Misha precisa fazer uma prova para se tornar um anjo de verdade, mas a garota é atrapalhada demais pra conseguir fazer algo direito. O garoto, a princípio, não gosta do seu "anjo da guarda", mas com o tempo passa a tolerá-la mais e chega até a gostar dela. Seus amigos da escola, o bonzão Ten Ayanokoi e a secretamente apaixonada pelo protagonista Koboshi Uematsu, estão juntos há tanto tempo que já podem ser considerados como sua família, mas a chegada de Misha tende a fazer com que a Koboshi sinta que está perdendo terreno para a maluca.

A veia cômica da história com certeza é a família Mitarai. Sendo riquíssimos, seus herdeiros possuem a excentricidade de todo afortunado. Seu primogênito, Hiroshi Mitarai, é altamente competitivo chegando até a se matricular na escola de Kotaro para competir em notas com o Ten. Ele protagoniza os momentos mais bizarros da história, inclusive uma cena insólita em que ele planeja um ataque a Ten enquanto estava sentado fazendo suas necessidades fisiológicas no banheiro da escola. Sua irmã, Kaoru Mitarai, é igualmente estranha e completamente apaixonada por Ayanokoi, o que gera conflitos com seu odiado irmãozinho.

Depois de alguns episódios, entra em cena a garota Shia e sua gatinha Mia. Shia é avoada e calma, mas na verdade é uma aprendiz de demônio que precisa praticar o mal e é supervisionada pela sua gata. E onde a Shia vai morar? Ganhou um pirulito quem disse que ela vai morar com a Misha no apartamento ao lado do Kotaro.

> "Ao contrário do que pode parecer, Pita Ten não possui o clássico roteiro das comédias românticas com um garoto cercado por garotas apaixonadas por ele."

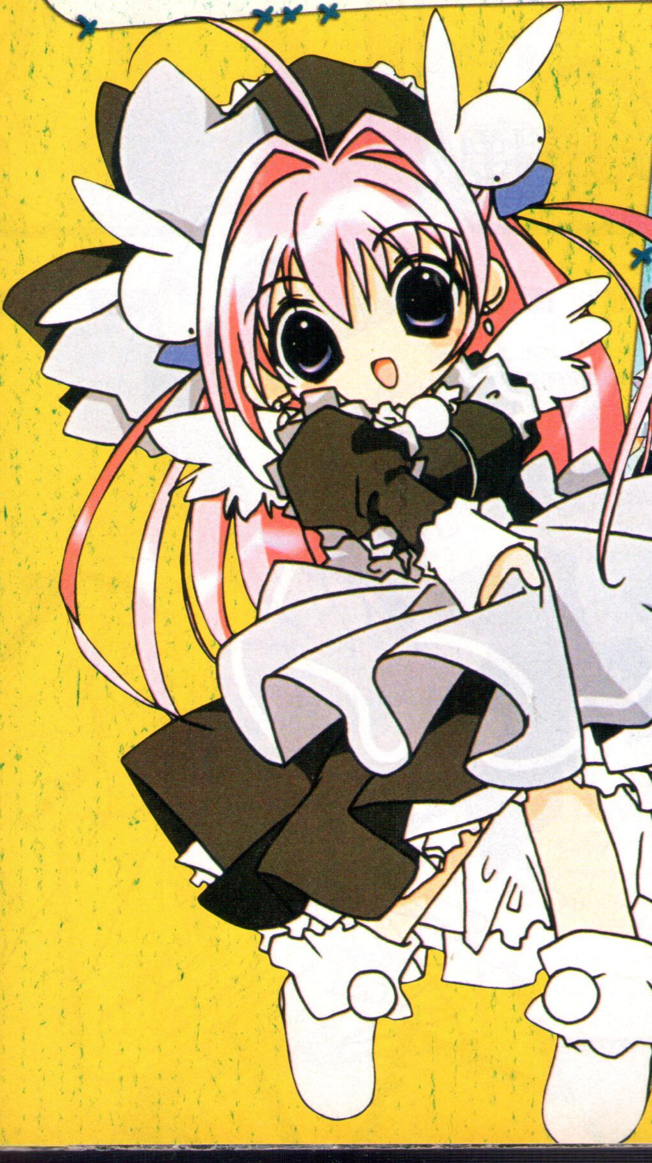
A série possui 26 episódios e foi exibida no Japão no ano de 2002, e aqui no Brasil no ano de 2005, pelo canal Animax. A produção ficou com a mesma equipe de DiGi Charat e Galaxy Angel e mantém o visual colorido das duas produções. A animação da série é também transmitida pela música de abertura cantada pela FUNTA (que também cantou a abertura da série de 1997 de Dr Slump).

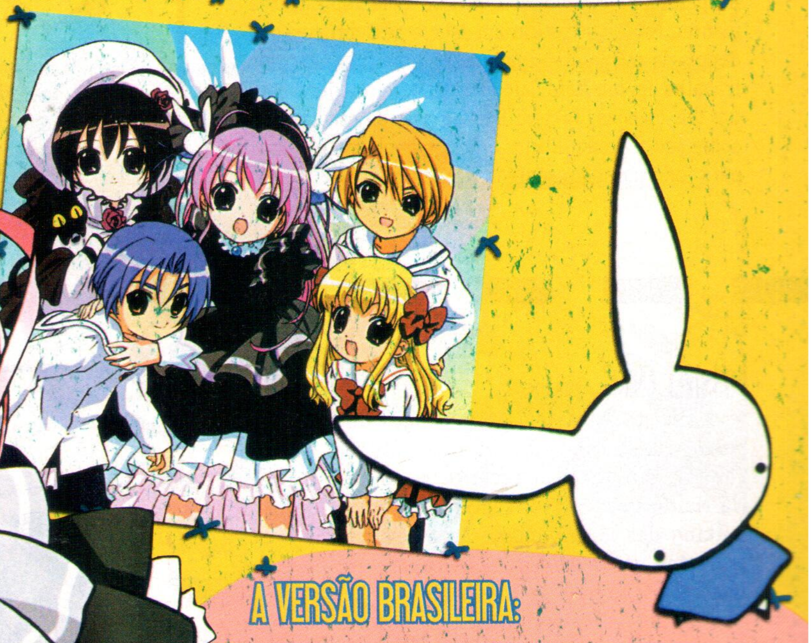
O animê não possui uma linha de história muito definida, pois os fatos vão acontecendo aos poucos e há episódios em que nada acontece para seu avanço. O que dita os roteiros é a confusão quando se mistura personagens tão distintos em situações inusitadas. Só uma simples ida à escola gera bagunça com a Misha abraçando Kotaro e gerando os ciúmes da Koboshi, quando então aparece Hiroshi e começa a ofender o Ten que é defendido pela Kaoru. A Shia funciona como a mãezona do grupo, mesmo sendo uma aprendiz de demônio, cozinhando e cuidando dos garotos. O Ten começa a ter sentimentos mais fortes pela garota.

Ao contrário do que pode parecer, Pita Ten não possui o clássico roteiro das comédias românticas com um garoto cercado por garotas apaixonadas por ele. O protagonista tem até duas garotas apaixonadas por ele, mas não está interessado em nenhuma. Kotaro é o tipo de pessoa que prefere ficar sozinho fazendo sua própria rotina sem ser influenciado por mudanças bruscas. A aparição de Misha chega a ser um estorvo para o garoto, mas a aprendiz continua sua missão de alegrar a vida dele.

Já colocar aprendizes de anjo e demônio num mesmo apartamento gera situações bem cômicas. A gatinha Mia chega a comentar que há uma inversão de papéis: Misha é tão atrapalhada que chega a causar o mal sem querer, e Shia sempre acaba cometendo o bem. Para aumentar a confusão, há capítulos em que chega uma enviada dos anjos para fazer uma avaliação com a Misha, e essa avaliadora é justamente a irmã mais velha dela, Sasha. Todo capítulo em que ela aparece gera muitas brigas com a Mia, por esta ser a avaliadora da Shia.

Já deu para notar que o grande destaque da série são as situações cômicas que envolvem a mistura de personagens distintos. Mas a série não é perfeita por alguns pequenos detalhes. Em primeiro lugar, muita gente pode não ir com a cara do protagonista Kotaro, que é meio ofuscado pelos outros personagens. Outro ponto negativo da série é seu ritmo meio lento, que pode entediar um pouco o espectador. A história só engrena mesmo nos últimos capítulos, com acontecimentos que arrancam lágrimas dos mais sensíveis. A trilha sonora e cenas fazem o final ser muito bonito e recompensador para quem acompanhou a série.





A VERSÃO BRASILEIRA:

A dublagem foi excelente com grandes dubladores nos papéis principais. Julia Castro (o Lan Hikari de Megaman) fez o Kotaro, Daniela Piquet (a Sakura de Sakura Card Captor) faz a aprendiz de anjo Misha e a experiente Melissa Garcia (a Videl de Dragon Ball Z) faz a serena Shia. Fernanda Bullara (a Tomoyo de Sakura Card Captor) faz a garota Kaoru Mitarai, só que o grande destaque da dublagem é Fábio Lucindo (o Ash de Pokémon) como o encapetado Hiroshi Mitarai. O personagem conseguiu ficar mais escandaloso que o original, deixando a versão brasileira bem engraçada.

Com sua história simples, de fácil entendimento e cheia de personagens carismáticos, Pita Ten se mostra como uma das melhores comédias românticas que já chegaram ao Brasil ao lado de grandes séries como Love Hina, Tenchi Muyo e Ranma 1/2, só que bem menos popular.

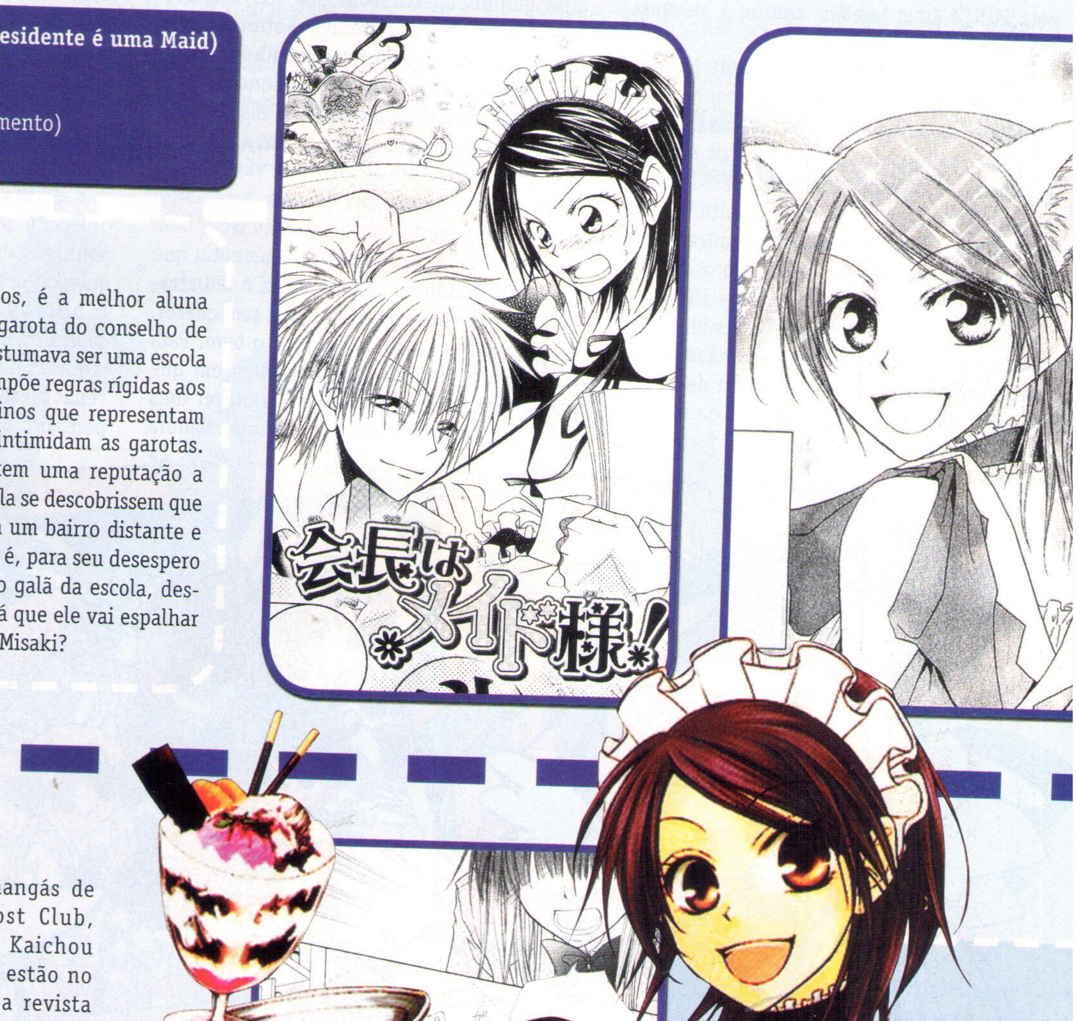
Por Valéria Fernandes

Kaichou Wa

Kaichou Wa Maid-sama (A Presidente é uma Maid)
Autora: Hiro Fujiwara
Publicação: 2006-
Volumes: 3 Volumes (em andamento)
Revista Original: LALA

SINOPSE

Misaki Ayzawa tem 16 anos, é a melhor aluna da escola, presidente e única garota do conselho de alunos. Seu colégio, o Seika, costumava ser uma escola masculina. Misaki é durona e impõe regras rígidas aos colegas, em especial aos meninos que representam 80% dos alunos do colégio e intimidam as garotas. Respeitada e temida, Misaki tem uma reputação a manter. Mas o que pensariam dela se descobrissem que depois da escola ela segue para um bairro distante e trabalha em um Maid Café? Pois é, para seu desespero um dos colegas, Takumi Usui, o galã da escola, descobre seu segredo. E agora? Será que ele vai espalhar para todo mundo o segredo de Misaki?

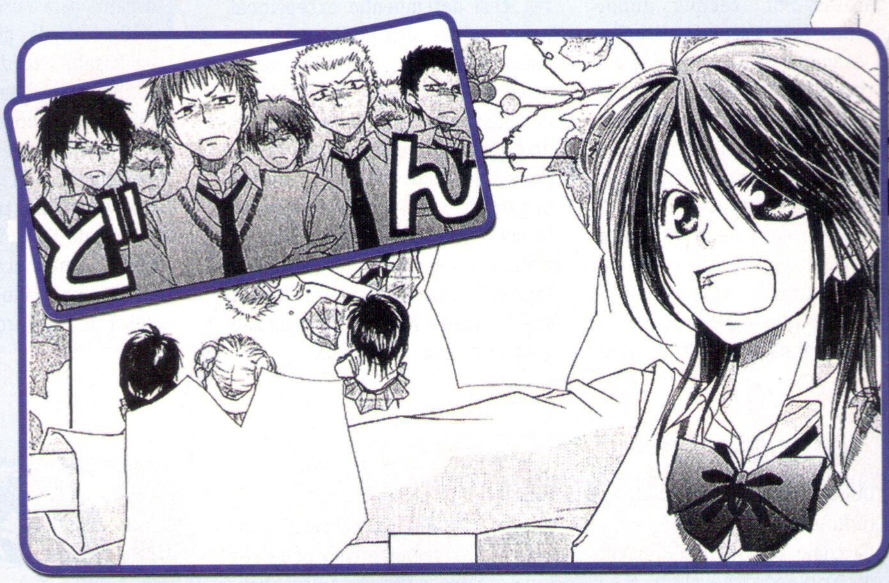


POSSÍVEL ANIMÊ

A revista LaLa tem três mangás de peso atualmente: Ouran Host Club, Vampire Knight e o recente Kaichou Wa Maid-sama. Os três sempre estão no ranking dos mais vendidos e a revista prometeu uma surpresa na edição de janeiro, o que para grande parte dos fãs de shoujo significa que teremos um animê anunciado. Talvez, quando esta resenha for publicada, você já até saiba qual é.

A maioria acredita que o animê da temporada será Vampire Knight. Eu não me importaria se fosse uma continuação de Ouran, mas algumas pessoas apostam em Kaichou Wa Maid-sama. De qualquer forma, acho cedo ainda, afinal, a série só tem três volumes, mas não duvidaria nada que em 2009 essa comédia que mexe com um dos maiores fetiches japoneses fosse parar nas TVs japonesas.

Maid-sama



BOM TRAÇO, DIVERTIDO E COM MUITAS MAIDS

Hiro Fujiwara não é novata, mas seu primeiro trabalho de sucesso é Kaichou. Se tivesse que comparar com Ouran Host Club, diria que a arte é bem mais madura já desde o início. Agora o referente é Matsuri Hino e seu Vampire Knight, bem, este último tem uma arte bem mais bonita. Fujiwara desenha bem, a série tem uma narrativa bem dinâmica e ela usa os SDs e outros recursos cômicos com moderação, e o grande destaque da série, claro, é a quantidade de roupas de maids que ela desenha. A cada volume, umas quatro diferentes ou até mais. No primeiro volume, Misaki aparece até com orelhas de gatinho, em outra situação, todas as maids estão usando óculos. Enfim, é a soma dos fetiches.

ADIMITO, SOU UMA "MAID HATER"

Como eu odeio esse fetiche com maid, demorei a pegar esse mangá para olhar, apesar de sempre vê-lo nos rankings. Nem queria saber do que se tratava, aliás, e imaginava algo muito diferente. Até que foi indolor, diria até divertido. Somente parte da história se passa em um maid café, boa parte da ação se passa na escola, mesmo.

Maid café, para quem não sabe, é lugar aonde os homens vão para viverem fantasias, sendo servidos por meninas em roupas de empregadinhas francesas que os chamam de "mestre", dão comida na boca e fazem massagem. A moda é tão grande que já existem maid café até em outros países da Ásia e mesmo no Canadá. Os japoneses curtem muito isso e, ao que parece, a moda está invadindo até os mangás femininos. Maids, as japonesas, também têm um toque de Gothic Lolita e isso deve ajudar na brincadeira.

Por conta disso, pode ser que Kaicho passe na frente de Vampire Knight e vire animê antes, por mais improvável que possa parecer. No Ocidente, vampiros fazem mais sucesso do que maids, mas no Japão seria uma garantia de atrair um público otaku cativo e, talvez, até vender muitas bonecas da série. Afinal, além de Misaki há suas colegas de trabalho. Não identifico nenhuma crítica ao fetiche na série, mas há gente que conseguiu. Misaki no início não gosta do trabalho, mas ao que parece vai terminar achando que a coisa pode até ser divertida.

UMA VIDA DIFÍFIL ENDURECE O CORAÇÃO

Misaki, a "Kaichou" do título, não tem tido uma vida nada fácil. Seu pai abandonou a família; sua mãe é doente e ela tem uma irmãzinha pequena para proteger. É seu trabalho que sustenta a família e ela se desdobra em muitos sacrifícios para diminuir seu sofrimento. Não é a primeira vez que esse tipo de situação é retratada em um shoujo mangá.

Por causa do pai, Misaki odeia homens. Como não tem dinheiro, mesmo sendo boa aluna, ela entra para uma escola com taxas mais baratas. O problema é que essa escola, que só recentemente se tornou co-educacional, não é nenhuma maravilha. A moral dos estudantes é baixa, as regras não são seguidas, os garotos são maioria e intimidam as meninas que se comportam como idiotas, diga-se de passagem.

Entendam como intimidação, não tanto a violência, mas o fato dos garotos não estarem acostumados a conviver com a presença de garotas. Por exemplo, andar quase nus pela escola no verão. Há o exagero, afinal, trata-se de uma comédia. De qualquer forma, quando lecionei por um semestre em uma escola normal, as meninas ignoravam a presença dos garotos quando se tratava de "pudor". Houve até o caso de uma garota que cismou de abanar-se com a saia por causa do calor. Quando chamei a atenção, ela disse que não havia homem na sala de aula. Não era esse o caso para mim, mas de qualquer forma a turma de quase 40 tinha pelo menos uns 4 rapazes.

Misaki decide mudar as coisas. Estuda muito, tira excelentes notas, conquista a confiança dos professores, tem desempenho excepcional nos esportes, e é perita em artes marciais. Assim, consegue ser a primeira aluna e é eleita presidente do conselho de estudantes. A partir de então, ela impõe regras rígidas, pune os mínimos deslizes e persegue os garotos. Sim, é isso que ela faz de forma quase inconsciente. Ela não trata meninos e meninas da mesma forma. É agressiva e dura demais com os colegas homens e eles ou não gostam ou tem medo dela.

ALGUÉM PROTEGE O SEU SEGREDO...

Depois da escola, ela vai para o trabalho. Quase não come, quase não dorme e, claro, sua saúde começa a sofrer os efeitos desses exageros. É aí que aparece Takumi Usui. Ele descobre o segredo da menina por acaso, mas, para a surpresa de Misaki, não espalha para a escola toda. Ele passa a ajudá-la, e, mesmo contra a sua vontade, protege o seu segredo de múltiplas formas.

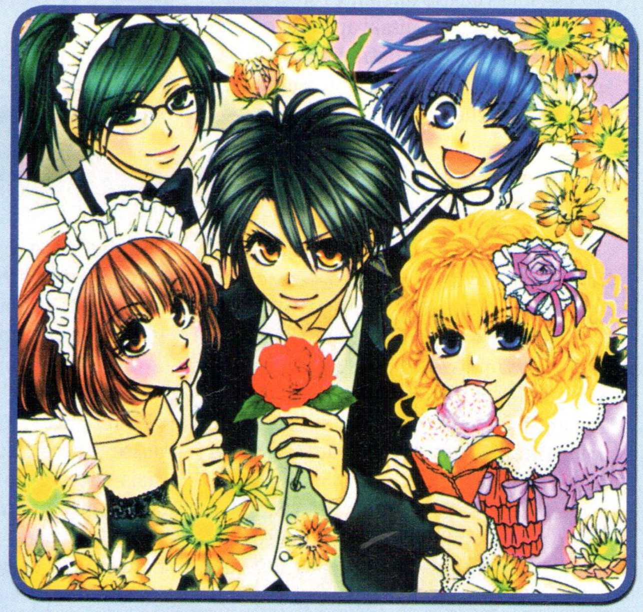
Misaki não dá o braço a torcer, claro, mas Usui é insistente. No primeiro volume, ele parece o bom rapaz típico, um pouquinho abusado, mas nada demais. Ao que parece, seu grande objetivo é humanizar Misaki, fazer com que ela compreenda que nem todos os homens são como o pai dela. E ao longo dos três primeiros volumes a coisa começa a surtir algum efeito, pois lentamente ela vai se tornando mais cordial, e até se machuca feio para ajudar um dos garotos. Mas Usui está apaixonado e vira freguês do maid café, sendo adorado pelas outras garçonetes.

UM POUCO DE DRAMA, UM POUCO DE COMÉDIA

Kaichou não é uma comédia rasgada como Ouran Host Club ou Otomen, o humor está muito presente, mas é um pouco mais contido. Tem também um pouco de ação e drama, em menor escala. Talvez, mais adiante, a autora opte ou por aprofundar o drama, ou por carregar mais no humor. No momento, eu não faria aposta nenhuma.

Acredito que a saúde de Misaki vá garantir algum drama para o volume quatro, afinal, ela já caiu doente duas vezes. O desgaste é muito grande, ela mesma diz que não é um gênio e precisa estudar muito, e, ainda por cima, a protagonista concentra muitas funções nas suas mãos. Como resultado, suas notas caem, e isso pode ser tão desastroso quanto a descoberta do seu segredo, afinal, ela é a presidente do corpo de alunos. Usui a ajuda, claro, mas a situação da menina não muda muito.

Já no quesito comédia, um dos ótimos momentos é quando dois tarados tentam seqüestrá-la e ela quebra os dois de pancada... Usui chega e não precisa nem salvá-la. Outro é quando três colegas que foram esculhambados por ela na escola descobrem o "segredo". Aliás, ao que parece, com o tempo muito mais gente vai acabar descobrindo.



INVERTENDO OS PAPÉIS

Há também um momento Ouran Host Club, quando as maids se travestem de rapazes e abrem o seu café para as moças. Parece que este é outro fetiche, mais feminino, e que volta e meia aparece em alguns mangás, principalmente para o público mais velho. Ah, e, sim, claro, como não poderia faltar, aparece um garoto lindíssimo travestido de maid. Ele está na capa do volume três usando longos cachos louros e parece ter uma quedinha por Usui, só para variar.

FIQUE DE OLHO

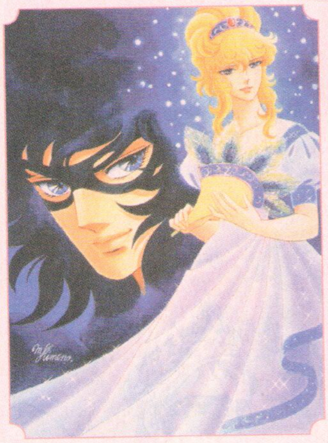
Pode não ser tão engraçado quanto Ouran, o drama da menina pode nem ser aprofundado, mas é uma série honesta e divertida. Misaki é uma espécie de Miyazawa mais pobre ainda, sem fingimentos e esquentada. Aliás, Karekano também saiu na LaLa. Não há nada muito agressivo em Kaichou, há algum romance, e pouquíssimo fanservice.

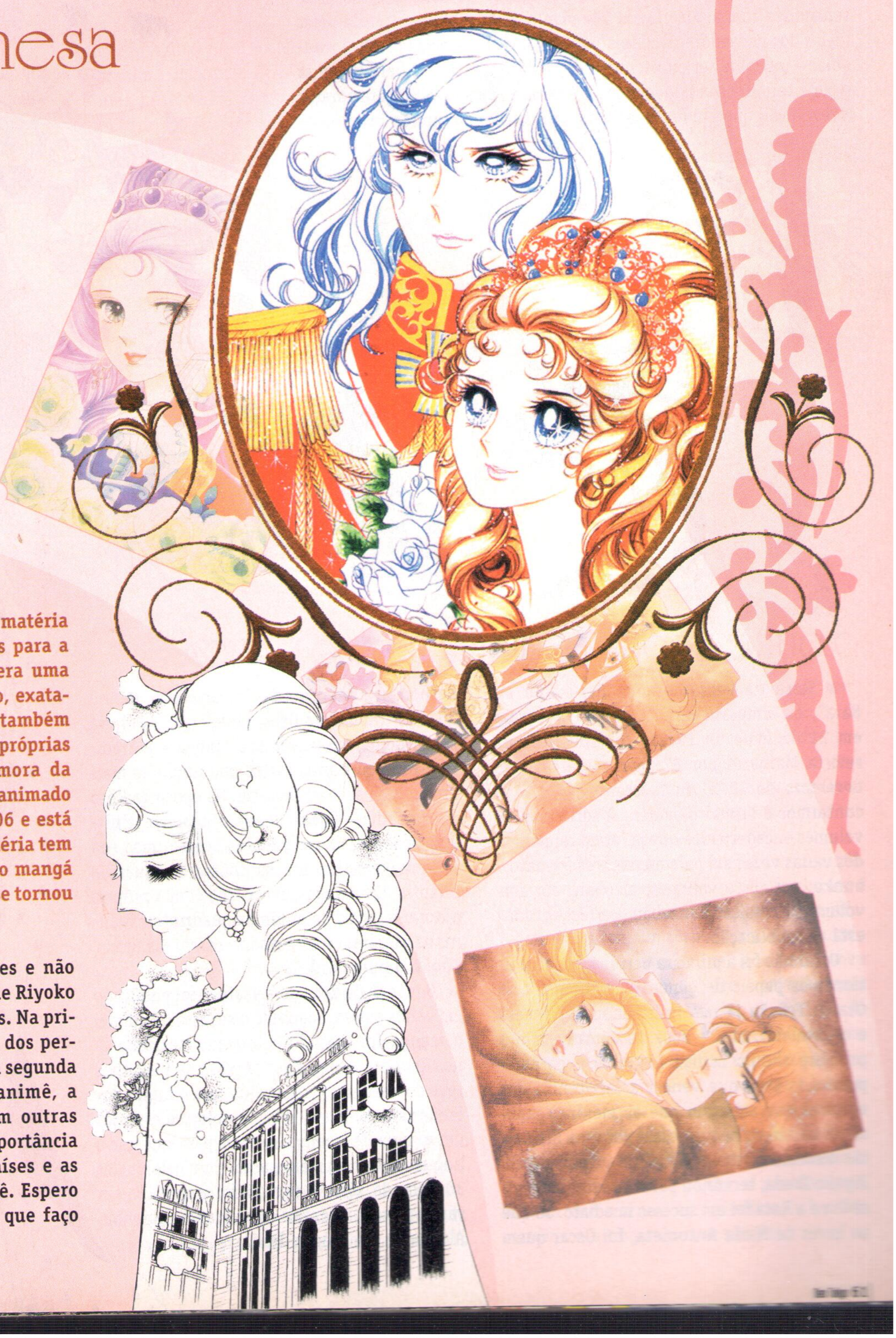
Um ponto negativo, talvez, é a venda da idéia de que as garotas são agredidas porque provocam primeiro. Isso pode até ser verdade no caso de Misaki, mas não pode ser generalizado, até porque pode ser argumento de justificação de toda sorte de violência contra as mulheres. É um mangá agradável, mas acredito no apelo maior de Vampire Knight ou Ouran junto ao grande público. Mas as maids fazem diferença junto ao público otaku, pelo menos no Japão!

Lady Oscar

Por Valéria Fernandes

A Rosa mais bela da Cultura Pop Japonesa



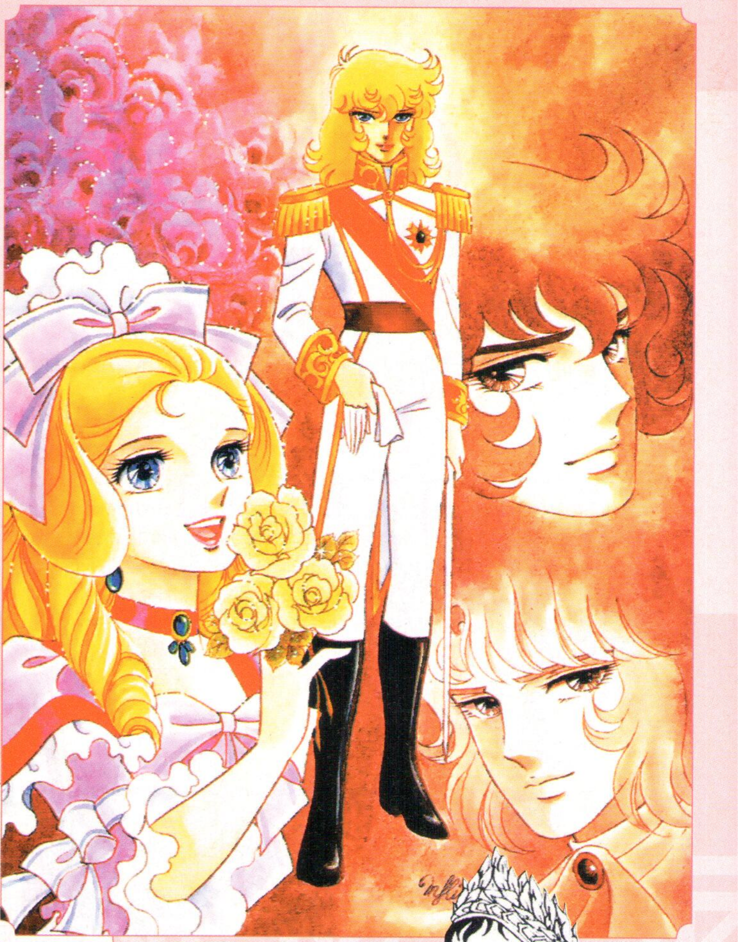


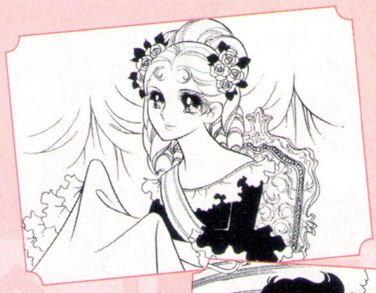
Faz tempo que desejo fazer uma matéria detalhada sobre a Rosa de Versalhes para a Neo Tokyo, mas fui adiando, pois era uma tarefa fácil e difícil ao mesmo tempo, exatamente pelo excesso de informação e também porque poderia saturá-lo das minhas próprias opiniões. Outro motivo para a demora da matéria foi a espera pelo novo movie animado que deveria ter sido lançado em 2006 e está enrolado até hoje. Dito isto, esta matéria tem como objetivo celebrar os 35 anos do mangá que revolucionou o gênero shoujo e se tornou um marco da cultura pop japonesa.

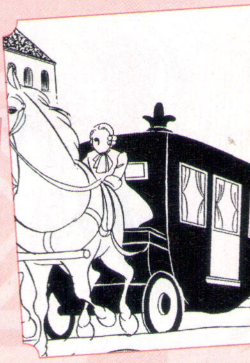
Será uma matéria em duas partes e não será impessoal, pois sou fã da série de Riyoko Ikeda e o animê da Rosa de Versalhes. Na primeira parte falarei mais do mangá, dos personagens e do Teatro Takarazuka; na segunda parte abordarei o live action, o animê, a presença da Rosa de Versalhes em outras séries, da obra de Riyoko Ikeda e importância da Rosa de Versalhes em vários países e as diferenças entre o mangá e o animê. Espero que gostem, pois é a primeira vez que faço uma matéria tão longa assim.

VISÃO MUITO GERAL DA HISTÓRIA

Às vésperas da Revolução Francesa, nasce Oscar, a sexta filha de uma família nobre de tradição militar, que é criada por vontade do pai para ser o herdeiro que ele nunca teve. Aos 14 anos, Oscar é escolhida para comandar os Guardas Reais, que deveriam proteger a futura Rainha Maria Antonieta. Bela, nobre e competente, Oscar atrai a atenção de todos e se coloca a serviço da nova soberana. Em Versalhes, as vidas de Antonieta e Oscar se entrelaçam em uma amizade que durará por quase 20 anos, só que além desse sentimento, ambas encontram-se unidas também pela paixão por um nobre sueco, o Conde Fersen. Mesmo vivendo na riqueza de Versalhes, Oscar se sensibiliza com a miséria em que vive o povo comum e tocada pelas idéias dos pensadores iluministas. Pressionada pela sua condição singular – uma mulher que ocupa uma posição masculina – ela enfrenta o pai e termina rompendo com sua classe e sua soberana para abraçar a revolução que mudou a história da França e do mundo inteiro.





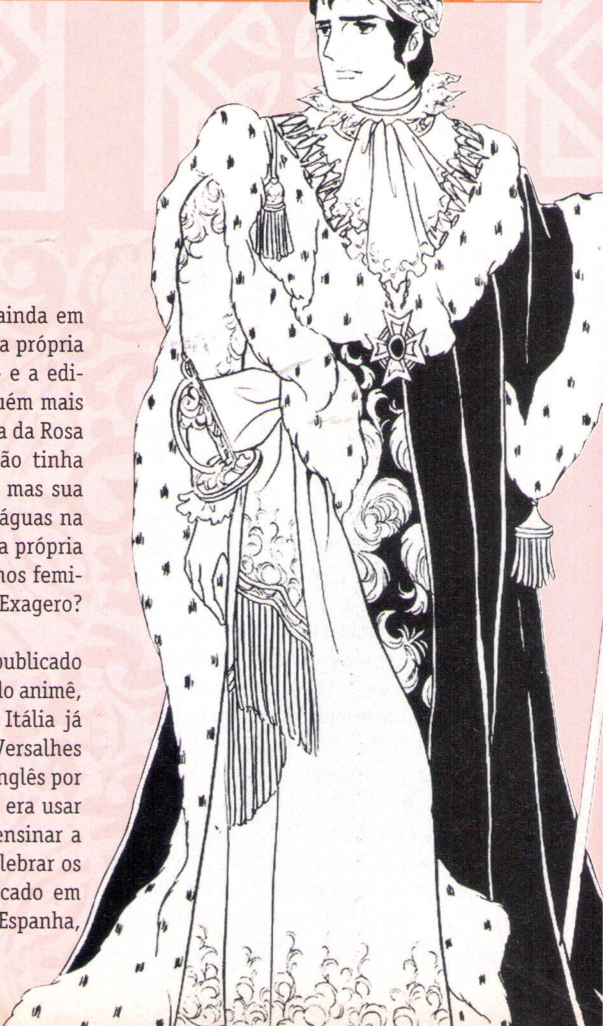


O QUE É A ROSA DE VERSALHES: O MANGÁ

A Rosa de Versalhes ou "Berusaiyu no Bara", ou simplesmente "Berubara", estreou em 21 de maio de 1972 e foi publicada na revista Margaret por 82 semanas até 23 de dezembro de 1973, ou fevereiro de 1974 se contarmos o primeiro gaiden. A série teve 10 volumes encadernados que já foram republicados várias vezes em pelo menos três formatos: bunko, em cinco volumes; aizoban, em dois volumes; e a edição kanzeban (perfect edition) está em publicação.

Oscar não foi a primeira personagem a questionar os papéis de gênero nos shoujo, pois Osamu Tezuka já nos tinha dado A Princesa e o Cavaleiro, mas a Rosa de Versalhes foi o primeiro shoujo mangá histórico e para ser publicado teve que vencer a resistência dos editores que achavam que as meninas japonesas não iriam se interessar por uma história tão distante de sua realidade. A jovem autora, Riyoko Ikeda, terminou por conseguir convencê-los e a Rosa foi um sucesso imediato. Só que ao invés de Maria Antonieta, foi Oscar quem despertou a atenção das leitoras e ainda em 1972 foi fundado o Oscar Club – que a própria Ikeda homenageou em seu mangá – e a editora recebeu tantas cartas que ninguém mais duvidou do sucesso da série. Na época da Rosa de Versalhes, Ryoko Ikeda ainda não tinha emplacado nenhum grande sucesso, mas sua Rosa de Versalhes foi um divisor de águas na história dos mangás. De acordo com a própria autora, a partir de então os quadrinhos femininos passaram a ser levados a sério. Exagero? Não! É a pura verdade.

O mangá da Rosa de Versalhes foi publicado em vários países. Seguindo o sucesso do animê, o mangá foi lançado colorizado na Itália já nos anos 80. Antes disso, A Rosa de Versalhes teve dois volumes traduzidos para o inglês por Frederik Schodt em 1981. O objetivo era usar um mangá de imenso sucesso para ensinar a língua inglesa aos japoneses. Para celebrar os 30 anos da série o mangá foi publicado em vários países ocidentais como França, Espanha, Alemanha e a própria Itália.

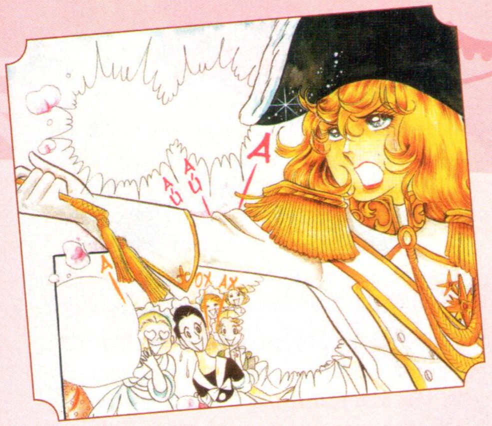


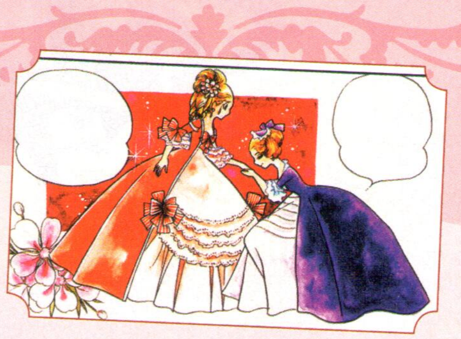
OS GAIDEN

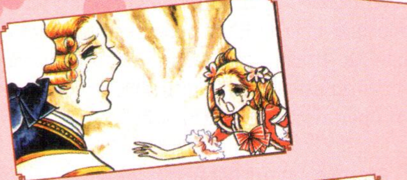
Além da história principal houve algumas histórias extras, os chamados gaiden. A primeira, Kokui no Hakushakuhujin (A Condessa do Vestido Negro), se passa durante o arco do cavaleiro negro e é uma história de terror com uma condessa vampira inspirada em Elizabeth Báthory nobre que se banhava no sangue de moças virgens para se manter sempre jovem. Neste gaiden, Ikeda nos apresenta a sobrinha de Oscar, Loulou, que sempre está presente nas histórias extras.

As demais histórias foram publicadas na revista Jam entre 1984 e 1985. A arte de Ikeda não era a mesma do mangá original e as histórias geralmente não são muito apreciadas pelos fãs da série. Em Loulou to issho ni kita ningyô (Loulou chegou com uma boneca), a sobrinha travessa de Oscar vai morar na mansão dos Jarjayes para se preparar para o seu debut na Corte de Versalhes. Em Jarjayes shôgun no musuko arawaru!? (Aparece o Filho do General Jarjayes!?), história em duas partes, um rapaz se apresenta na mansão dos Jarjayes dizendo ser filho bastardo do general. A situação provoca um rebuliço enorme na família e a babá de Oscar cai doente de desgosto.

Em Toruko no kaizoku to shuudôjo (Os Piratas Turcos e as Monjas), Oscar decide enviar sua sobrinha para completar sua educação em um convento, mas acaba descobrindo uma estranha trama que envolve ladrões de jóias e uma falsa monja. E por fim, temos Akuma no Kusuri (O Remédio do Demônio) onde uma estranha curandeira oferece um remédio capaz de curar todos os males. Quando a babá cai doente, Rosalie pede permissão para procurá-la, mas a Rainha desconfia da mulher e ordena que Oscar a investigue.







COMPETENTE ACIMA DE TUDO

Por que Oscar e não Maria Antonieta se tornou a protagonista da Rosa de Versalhes? A meu ver devemos procurar uma das razões no contexto da época. Oscar era uma personagem antenada com as demandas das mulheres. Por mais que muita gente acredite que as mulheres japonesas são conformistas e submissas o movimento feminista foi muito importante no Japão do final dos anos 60 e nos anos 70. E não sou somente eu a dizer isso, esta é uma das idéias defendidas por Cristiane Sato no verbete sobre a Rosa de Versalhes em seu livro JAPOP – O Poder da Cultura Pop Japonesa, lançado no Brasil em 2007.

Ikeda, como estudante de filosofia nos anos 60, não estava alheia ao que acontecia no mundo e no seu país. Aliás, ela mesma teve que lutar muito para conseguir sua independência. Abraçou o trabalho como mangaká para não ter que voltar para casa e aceitar um casamento arrumado pelo pai. Daí, Oscar ter sido produto não só da imaginação, mas da experiência da autora. Oscar luta durante a série para que os homens que comanda reconheçam sua competência, provar que não é somente fruto do capricho de um pai frustrado. O interessante é que ao contrário de personagens que escondem sua condição feminina, todos sabem que Oscar é uma mulher, e ela se comporta como um oficial, como outro qualquer.

Ikeda deixa bem claro através de sua protagonista que é o gênero – os papéis femininos e masculinos em uma sociedade – que cria a diferença. Oscar tem um corpo feminino, moldado por uma criação "masculina" que não tolheu suas capacidades, como ocorreu com suas irmãs mais velhas ou com a Rainha. O capricho do pai não produziu uma mulher infeliz, mas alguém que toma o destino em suas próprias mãos. Oscar não se vê como inferior a homem algum, não aceita um papel passivo, nem se dobra à autoridade do pai porque é a tradição. Talvez por esses e outros motivos, as meninas passaram a admirar tanto a personagem, mas do que a figura de Antonieta, a heroína romântica e trágica por excelência.

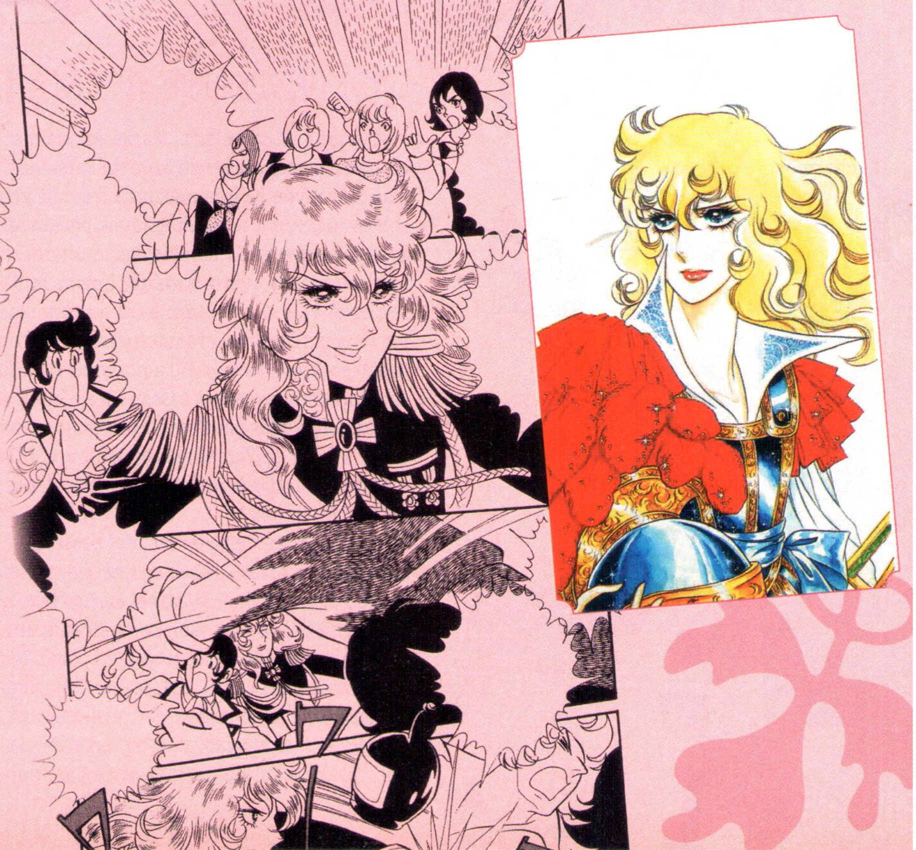
OSCAR NA VIDA REAL?

Houve uma matéria recente do New York Times intitulada Tradição é obstáculo para carreira das trabalhadoras japonesas, que trouxe um caso semelhante ao de Oscar. Eis o trecho da matéria:

Takado Ariishi, 36, conheceu uma versão radical desse fenômeno ao crescer como a única filha do presidente da Daiya Seiki, a pequena fábrica da sua família que fornece peças para a Nissan. No início, o seu pai, desapontado, cortou o cabelo dela como o de um garoto e proibiu que ela brincasse com bonecas. Quando ela teve o primeiro filho, dez anos atrás, o pai a despediu da companhia e nomeou como seu sucessor o neto recém-nascido. Mesmo assim, Ariishi assumiu o cargo de presidente três anos atrás, após a morte do pai. Ela afirma ser a única mulher em um grupo de cerca de 160 diretores de empresas fornecedoras da Nissan. A primeira vez em que Ariishi participou das reuniões bianuais do grupo, pediram que ela aguardasse em uma sala junto com as secretárias. "Ainda tenho que provar o tempo todo que uma mulher pode ser presidente", lamenta Ariishi, uma engenheira que no seu escritório usa o mesmo uniforme azul unissex dos operários. (FACLER, 2007)

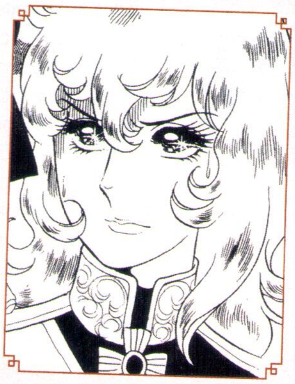
Até que ponto Oscar é obra de ficção ou retrata casos que a autora conheceu? A sra. Ariishi nasceu um ano antes do início da série A Rosa de Versalhes. Sua vida é parecida com a de Oscar na imposição de uma educação masculina por parte do pai. Assim como ela, Oscar resiste ao pai quando ele se arrepende da criação que lhe deu e decide que ela deve passar por um re-enquadramento, abrindo mão da vida militar, abraçando o casamento e a maternidade. Oscar não se submete e ela representa, para suas leitoras, um modelo, alguém que se torna sujeito de seu próprio destino e que luta por um lugar no "mundo dos homens". Já Maria Antonieta é apresentada por Ikeda como alguém que está prisioneira de um papel que a conduz a um fim trágico.

Outra característica da personagem que encantou as leitoras é que Oscar não abre mão do amor, a autora priva seu público de uma bela história de amor. Só que Ikeda dá à sua protagonista a possibilidade de viver um romance entre iguais, coisa que para a maioria das mulheres japonesas seria um sonho impossível. E citando outra vez Sato: "(...) embora o enredo de Berusaiyu no Bara ocorresse séculos no passado, Oscar e André representavam um relacionamento moderno idealizado para suas leitoras, no qual papéis socialmente pré-determinados entre homens e mulheres estavam sendo discutidos."

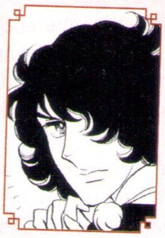


PERSONAGENS PRINCIPAIS E ALGUNS OUTROS A PARTIR DO MANGÁ

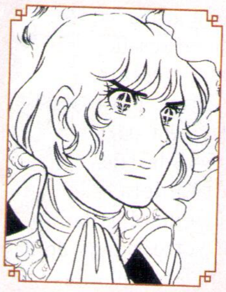
Oscar François de Jarjayes (25/12/1755-14/07/1789): Tornou-se a heroína da história. Oscar é corajosa, inteligente, decidida e tem um grande senso de justiça. Além disso, é dona de uma beleza andrógina que consegue atrair a atenção tanto de homens (André, Gerodel, Allain,...) quanto mulheres (Charlotte, Rosalie, Sophie,...). Aliás, este é um clichê dos shoujo mangá da época e é eliminado do animê. A Oscar do mangá é bem-humorada, bebe além da conta às vezes e freqüenta tavernas. Durante muito tempo será atormentada por uma paixão impossível, até que finalmente percebe que a felicidade pode estar ao alcance da sua mão, desde que seja capaz de enfrentar os preconceitos de sua época. Entra em conflito direto com o pai, ao decidir abandonar a Guarda Real e engajar-se em um destacamento do exército regular, os Guardas de França. Diante da rebeldia e do envolvimento de Oscar com as idéias iluministas, o pai se arrepende de haver desviado a filha de seu "papel natural" e decide casá-la. Obviamente, Oscar não se dobra e seu grande apoio nesse momento vem de sua mãe, personagem muito mais presente no mangá do que no animê. Apesar de estimar muito a rainha, acaba aderindo à Revolução. Oscar começa a série como samurai, e termina a série como ronin.



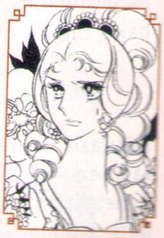
André Grandier (02/05/1754-13/07/1789): Amigo de infância de Oscar, neto de Marron Glacê, a ama da moça. Desde muito jovem sabe que é apaixonado por Oscar e sofre, porque seu amor é impossível. Sempre ao lado de Oscar como uma sombra fiel, faz de tudo para ajudá-la. Em uma dessas ocasiões, é ferido e a partir de então vai ficando cego. André, no animê, tornou-se um dos protagonistas da série. Na série de TV, é ele quem se envolve com os ideais revolucionários e Oscar o segue. Já no mangá, ele começa como um personagem de menor importância, sempre falando alguma bobagem, mas graças aos pedidos das fãs ele ganhou espaço, cresceu e amadureceu, se tornando um dos personagens mais queridos e importantes da Rosa de Versalhes.

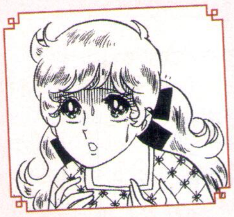


Hans-Axel von Fersen (04/09/1755-20/06/1810): Nobre sueco, militar, diplomata e estadista é o terceiro protagonista da Rosa de Versalhes. Na série, apaixona-se por Antonieta no primeiro encontro. Não se sabe se a rainha e o conde eram amantes de fato, mas na obra de Ikeda, o romance dos dois é uma das forças que movem a história. O Fersen de Ikeda é charmoso e galante, encarnando bem a figura do "príncipe encantado", enquanto Luís XVI é deselegante e retraído. O conde e a rainha (ainda princesa na época) se conheceram em um baile de máscaras, em uma das escapadelas da futura soberana, e se apaixonam à primeira vista. Oscar também cai de amores pelo Conde que a vê somente como amiga. Fersen se afasta várias vezes, como quando vai lutar com as tropas francesas na Revolução Americana, para não infamar a Rainha. Só que sua resistência não dura muito e acaba trocando a Suécia pela França, abrindo mão de vários casamentos vantajosos. Fersen no mangá é sensato o suficiente para perceber o mal que a Condessa Polignac causa à rainha e aconselhá-la a ter cuidado com certas amizades. Durante a Revolução, não abandona Antonieta, e faz o máximo para salvar a família real de seu trágico destino. Fersen teve fim trágico e morreu linchado pelo povo de seu próprio país. O mangá de Berubara começa com o nascimento e fecha com a morte de Fersen. Na vida real, o conde teve várias amantes, mesmo omitindo outros amores, a autora não mentiu ao retratar a sua dedicação sem limites.



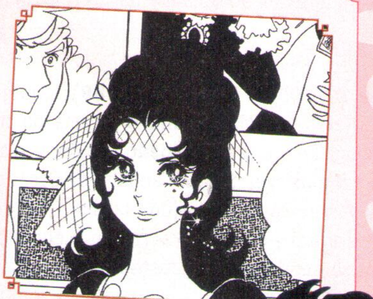
Maria Antonieta (02/11/1755-16/10/1793): Primeira protagonista do mangá, é a heroína romântica por excelência. Caçula das filhas da Imperatriz Maria Teresa da Áustria, sua chegada ao mundo foi marcada por maus presságios, como o terrível terremoto de Lisboa, quando o Rei e a Rainha de Portugal seriam seus padrinhos. Sua escolha para noiva do príncipe herdeiro da França se deu porque uma de suas irmãs mais velhas morreu de varíola. Para ser rainha da França teve de mudar de nome, abrir mão de seus títulos austríacos, do direito ao trono de seu país, de sua língua e nunca mais voltou a ver sua terra natal. A Antonieta de Ikeda começa a história como uma menina cheia de vida e sonhos, que casou aos 14 anos e foi envolvida em uma rede de intrigas da corte. Sufocada pela rígida etiqueta de Versalhes, negligenciada pelo marido, entregou-se aos jogos e prazeres fúteis cercada por pessoas gananciosas, como Madame Polignac. A Antonieta de Ikeda nutre uma paixão impossível pelo Conde Fersen e eles se tornam amantes. De princesa amada pelo povo, Antonieta se torna odiada; dispensa os bons conselhos de pessoas como Oscar, e termina seus dias na guilhotina. Apesar de tudo, é inegável a sua coragem (*histórica*) em momentos decisivos, como na invasão de Versailles ou nos seus dias de prisão. A impressão causada por sua atitude em momentos de crise foi tamanha que um dos seus adversários, Mirabeau, deixou escrito um "elogio" dizendo que "... ela era o único 'homem' no palácio."

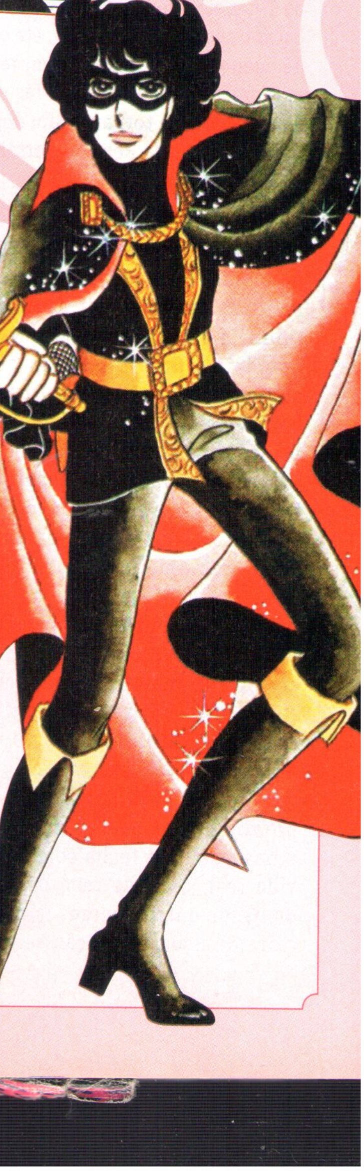




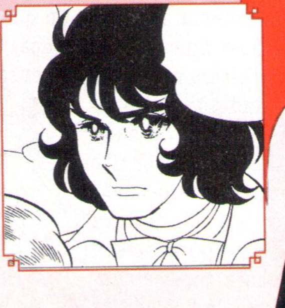
Rosalie Lamolière (03/03/?-?) [*]: Moça pobre que morava nos subúrbios de Paris com a mãe e a irmã. Quando sua irmã, Jeanne, foge de casa, acaba ficando sozinha com a mãe muito doente. É através dos olhos de Rosalie que vemos a miséria e o desespero no qual viviam boa parte dos habitantes da França, no mangá é por causa dela que Oscar começa a ser sensibilizada pela situação do povo. Sem conseguir emprego e sem dinheiro para comprar comida e remédios para a mãe, Rosalie decide que a prostituição seria sua única saída. E é aí que conhece Oscar, e ela a ajuda. Quando finalmente consegue um emprego, tem a mãe morta pela carruagem de uma nobre que não presta socorro. Rosalie então decide se vingar, e, outra vez, seu caminho se cruza com o de Oscar. O reencontro muda a vida da moça, pois a heroína a abriga em sua casa e decide ajudá-la. Só que quando a moça encontra a assassina, tem uma grande surpresa. No animê, Rosalie desaparece da história para somente retornar nos seus últimos episódios, já no mangá se torna parte da família Jarjayes. Rosalie é apaixonada por Oscar, mas assim como no caso de André, seu amor é impossível. O que a moça nunca soube, é que a própria Oscar chegou a lamentar o fato de ser mulher e não poder retribuir seu amor. A Rosalie real foi carcereira de Maria Antonieta nos seus últimos dias de vida, na Conciergerie.

Condessa Jeanne de la Motte-Valois (22/07/1756-23/08/1791) e o Escândalo do Colar: Personagem real que protagonizou um dos maiores escândalos do século XVIII e ajudou a manchar a reputação de Maria Antonieta. No mangá de Ikeda, é irmã de Rosalie e, graças às histórias contadas pela mãe, acredita que ela e a irmã são as últimas dos Valois, família que reinara na França antes dos Bourbon. Jeanne abomina a vida miserável que leva e não querendo trabalhar, fugiu de casa. Ela se joga na frente de uma carruagem nobre, pedindo uma esmola para uma pobre órfã descendente dos Valois. A nobre da carruagem, Madame Boulainvilliers, se apieda da moça e decide adotá-la. Depois de transformada em uma verdadeira dama, Jeanne se torna amante de Nicolas de La Motte e assassina sua benfeitora. O casal passa a dar golpes juntos, o maior deles parece hoje um tanto inacreditável: Jeanne convence o devasso Bispo Rohan, que é apaixonado pela rainha, de que esta corresponderia ao seu amor e desejava que comprasse em seu nome um caríssimo colar que seria pago pela soberana posteriormente. O colar em questão já havia sido rejeitado por Antonieta devido ao seu preço exorbitante e por haver sido feito para Madama DuBarry, última amante de Luís XV. O plano absurdo dá certo e Jeanne se apossa do colar que é partido e vendido. Quando Rohan vem "cobrar" a dívida da Rainha, o escândalo explode. Nicolas foge, Jeanne, Rohan e a prostituta que fingiu ser a Rainha em uma noite escura são presos. Depois do julgamento, só Jeanne é realmente condenada, já que a punição do cardeal é muito leve. Como a Rainha é odiada, Jeanne vira uma mártir popular. Recebe visitas na prisão, consegue fugir e começa a escrever livros contando "sua versão" dos fatos. Acusa Antonieta de várias coisas, como ser lésbica e Oscar é arrolada entre suas amantes. Acredita-se que Jeanne tenha sido protegida pelo Duque de Órleans, nobre sedento de poder, e que este tenha providenciado a distribuição de seus escritos. Jeanne é uma das personagens mais interessantes tanto do animê quanto do mangá.

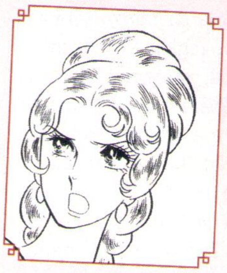


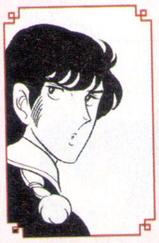


Bernard Chatelet: Jovem repórter, inspirado em Camille Desmoulins, admirador de Robespierre, adepto dos ideais revolucionários. Sua primeira aparição é para ajudar Rosalie, logo depois da morte da mãe da moça. O próprio Bernard é órfão e sua mãe, que era amante de um nobre, e se jogou no Rio Sena junto com o filho depois que foi abandonada. Bernard dedica-se com todas as suas forças a derrubar a nobreza e a monarquia. Ele se torna o Cavaleiro Negro e é perseguido por Oscar. Os eventos seguintes, vou omitir, só digo que é por causa de Bernard que André fica cego. Oscar e André o perdoam e ele acaba se aproximando de Rosalie. O rapaz é bem presente no mangá, seja para ajudar Oscar, seja para selar o trágico destino de Maria Antonieta e sua família. Bernard, Allain e Rosalie reaparecem em outro mangá de Ryoko Ikeda, Heroica, que acompanha o governo de Napoleão Bonaparte.



Condessa Yolande de Polignac (1749-1793): Vista como uma das responsáveis pela ruína da Rainha, a Polignac de Ikeda é uma grande vilã, muito mais do que Madame DuBarry que atormenta Antonieta no início da série. Polignac tornou-se amiga e dama de honra favorita da Rainha por volta de 1777, e começou a receber bens e favores para si e sua família, causando inveja a outros nobres. A Polignac da Rosa de Versalhes é uma má influência, e faz com que a jovem rainha se vicie no jogo e se afaste das suas responsabilidades. Tanto Fersen, quanto Oscar tentam abrir os olhos de Antonieta, mas é tudo em vão. Oscar irá se tornar alvo da ira da condessa que manda inclusive matá-la. A Polignac de Ikeda guarda um segredo que a liga a Rosalie. Já Charlotte, filha da condessa, protagoniza um dos momentos mais tristes da série. A menina de 11 anos é prometida, pela mãe, em casamento a um nobre poderoso e muito mais velho (*no animê ele é pintado como um pedófilo*). A menina, que vê em Oscar seu príncipe encantado, não deseja se casar, pressionada pela mãe, o resultado é uma tragédia. Depois disso, Polignac tenta enredar Rosalie, ameaçando prejudicar Oscar, mas o motivo, eu não conto, descubram assistindo ao animê ou lendo o mangá. A Polignac histórica, que era amiga tanto da Rainha quanto do Rei, fugiu da França quando estourou a Revolução, escapando assim da guilhotina.



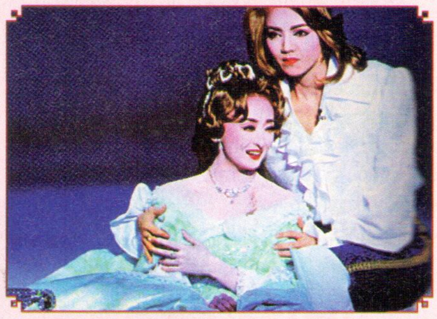


Allain De Soisson: Um dos soldados da tropa de Oscar nos Guardas de França. Allain, como líder "natural" do grupo de soldados, será uma pedra no sapato de Oscar. Além de machista, o rapaz tem aversão à alta nobreza. Allain no mangá é um nobre falido, o que, junto com seu gênio "difícil", impediu sua ascensão militar na carreira militar. Allain resiste em aceitar Oscar, pois apesar de mulher ela conseguiu chegar a comandante simplesmente por ser da alta nobreza. Ele se sente ainda mais ofendido porque luta com Oscar e acaba perdendo. Allain também destrata André, a quem chama de caolho. Com o tempo, entretanto, se apaixona por Oscar e fica amigo de André, tentando inclusive protegê-lo quando percebe que o rapaz está praticamente cego. Allain tem uma irmã que é seu tesouro e quase enlouquece quando a moça morre. No animê, Allain parece mais velho e tem uma aparência rústica e indisciplinada, torna-se em parte um personagem clichê. Para completar, no animê ele não é nobre, nem se apaixona por Oscar, além disso, é um revolucionário e ajuda a conscientizar André. No mangá, é nos braços de Allain que Oscar morre.

E A ROSA DE VERSALHES SALVOU O TAKARAZUKA

As leitoras são fascinadas pela indefinível beleza da sua figura, que é tão doce e delicada como a de uma mulher, e que é ao mesmo tempo tão corajosa como um homem. No Takarazuka podemos achar o mesmo espírito, e isto talvez possa explicar porque as mulheres têm apreciado esse tipo de teatro por tantas décadas. Então, uma das razões do sucesso da Rosa de Versalhes deve ser a busca pelo homem ideal, talvez reconhecível em Oscar. (Seiko Tanabe, escritora japonesa)

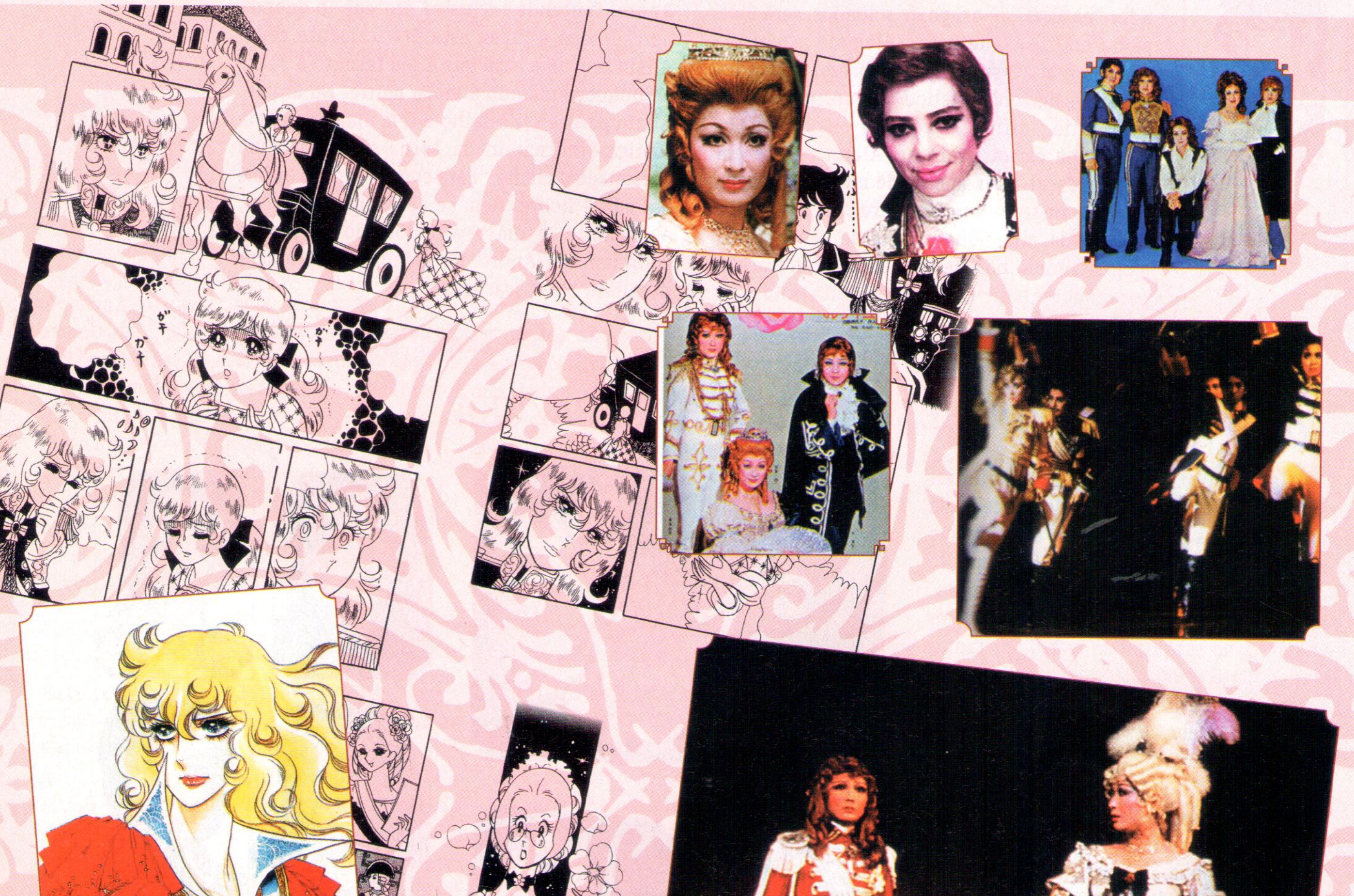
O produto mais duradouro e significativo ligado à Rosa de Versalhes são as peças do Teatro Takarazuka e cabe aqui um histórico desta instituição da cultura pop japonesa, pois é impossível falar de shoujo mangá, sem mencionar o Takarazuka. Fundado em 1913, como escola de música, na cidade de mesmo nome, o Takarazuka Kagekidan ou Teatro Takarazuka foi o primeiro teatro de revista

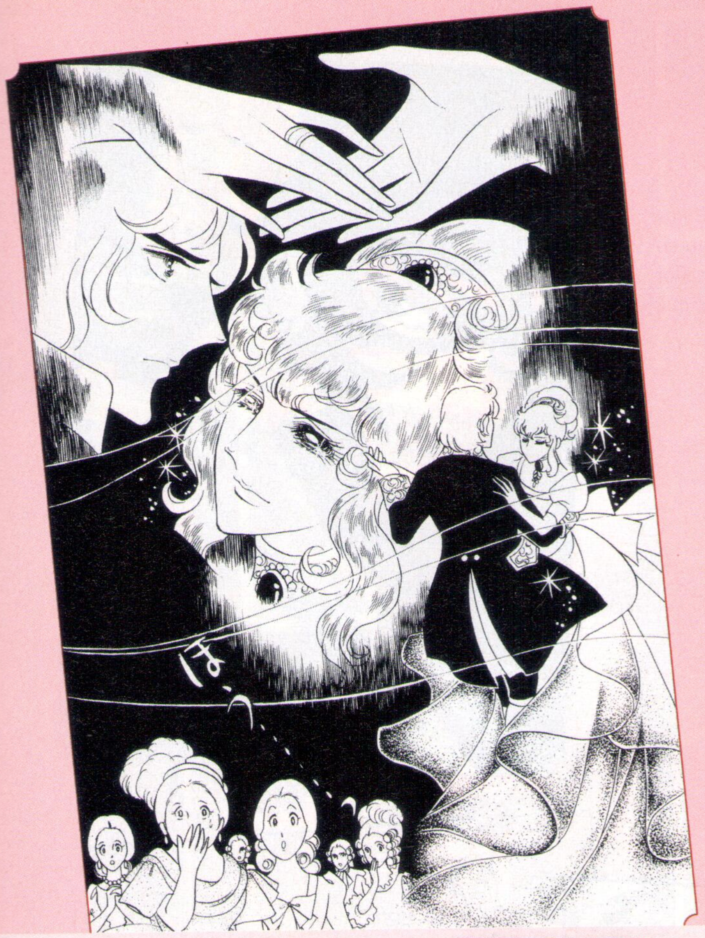


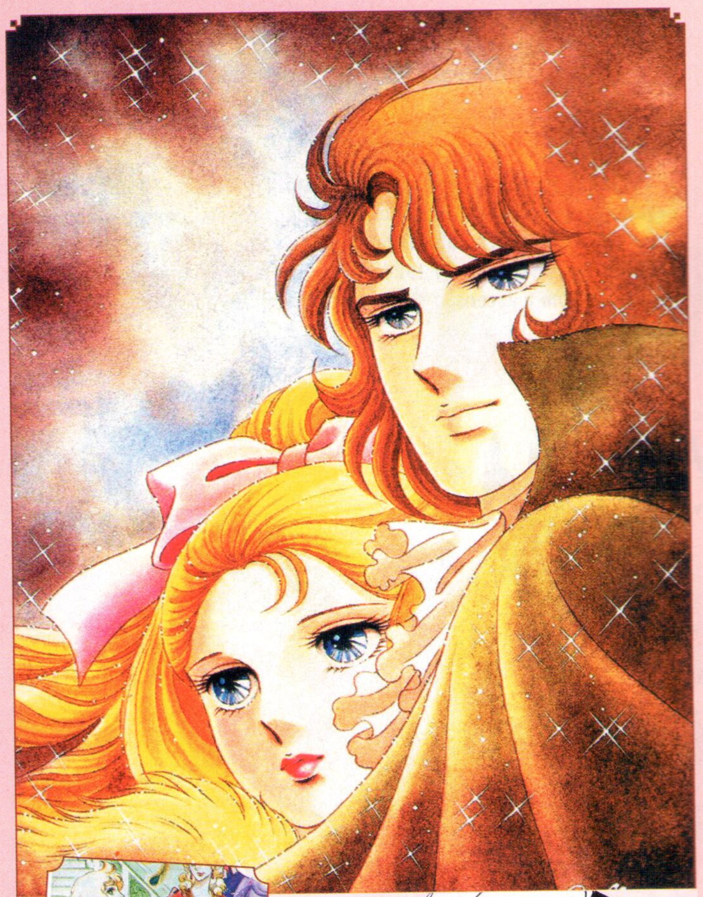
do Japão, e, mais importante do que isso, foi a primeira companhia de teatro formada somente por mulheres. Ichizo Kobayashi, o fundador da companhia, pretendia oferecer um divertimento familiar que misturasse influências ocidentais e a tradição oriental. A primeira apresentação do Takarazuka foi em 1914 e o sucesso foi tão grande que em 1924 a companhia já tinha seu próprio teatro, o Takarazuka Dai Gakijou (Grande Teatro Takarazuka). O Takarazuka passou a apresentar versões musicais de livros e filmes ocidentais, como "E o Vento Levou", e também montagens de clássicos japoneses como "A História de Genji" ou espetáculos baseados em mangás de sucesso, como "A Rosa de Versalhes".

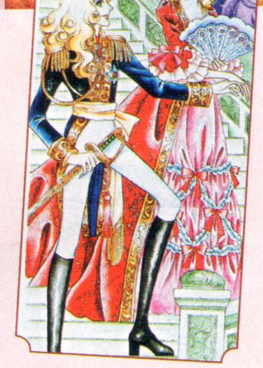
A idéia de um teatro só de mulheres pode parecer estranha, mas é preciso lembrar que o tradicional Teatro Kabuki é um somente masculino. O mais interessante é que o Kabuki foi fundado por mulheres no século XVI, mas o shogun decidiu mudar as coisas, expulsando as mulheres dos palcos. Para o governante, as atrizes do Kabuki eram como prostitutas e, por isso, foram substituídas por homens. O engraçado é que a mesma acusação de prostituição recaiu sobre os onagata, rapazes que assumiram os papéis femininos. Verdade ou mentira, o fato é que o Takarazuka sempre buscou colocar a integridade de suas atrizes acima de qualquer suspeita e seu lema é "kiyoku, tadashiku, utsukushiku" (pureza, beleza, correção).

As jovens candidatas passam por uma seleção muito rígida e disputada, anos de disciplina, treinamento e aperfeiçoamento. No início, aprendem o básico, depois são preparadas para representarem exclusivamente papéis femininos (musumeyaku, papel de filha) ou masculinos (otokoyaku, papel de homem). A retribuição? Fãs apaixonadas que acompanham avidamente as apresentações e são apaixonadas pelas atrizes.









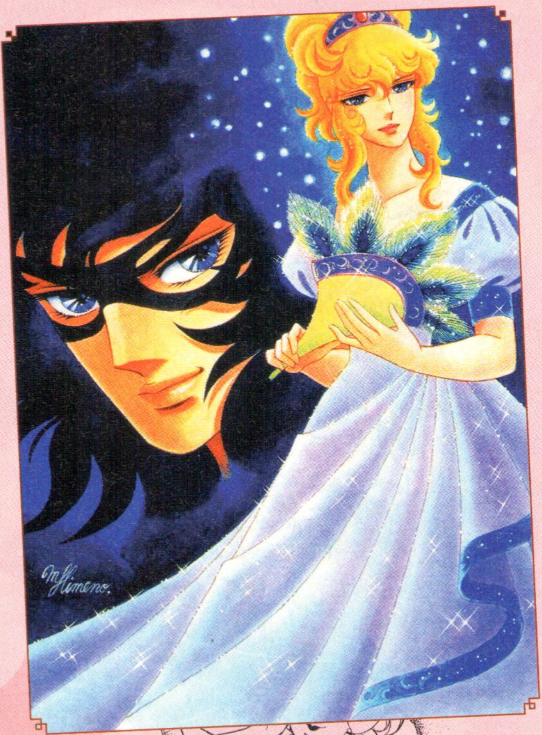
Assim como no Kabuki os onagata devem viver 24 horas como mulheres, as otokoyaku devem viver como homens. Em média, uma atriz leva 10 anos para ir de atriz novata (shinjin) a top star e muitas atrizes só abandonam o Takarazuka para se casar depois de anos de sucesso. Algumas continuam a carreira artística em trupes paralelas, tornam-se atrizes ou dubladoras.

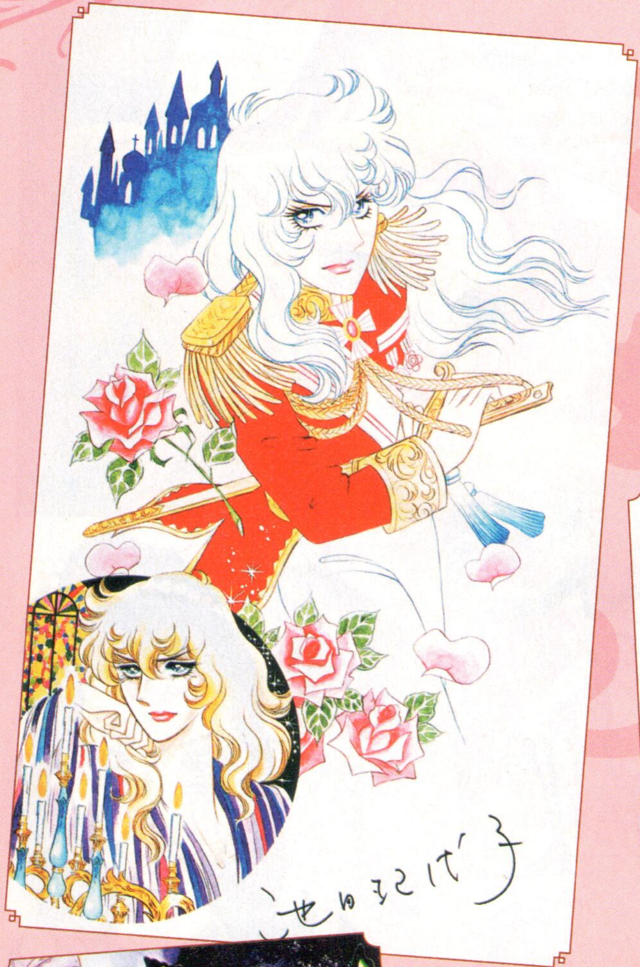
A companhia tem cinco trupes principais: Hana, Tsuki, Hoshi, Yuki e Sora, e uma trupe extra, a Senka com membros mais graduados que eventualmente fornecem atrizes para as outras trupes, se necessário. A Senka geralmente se apresenta no Grande Teatro Takarazuka. As trupes Flor (Hana) e Lua (Tsuki) são as mais antigas, fundadas em 1921. A Trupe Neve (Yuki) começou em 1924. A Estrela (Hoshi) foi fundada em 1931, desmontada em 1939, e restabelecida em 1948. Em 1998, uma quinta trupe, a Cosmos (Sora), foi criada e em 2003 se comemorou o aniversário de 90 anos com muita festa.

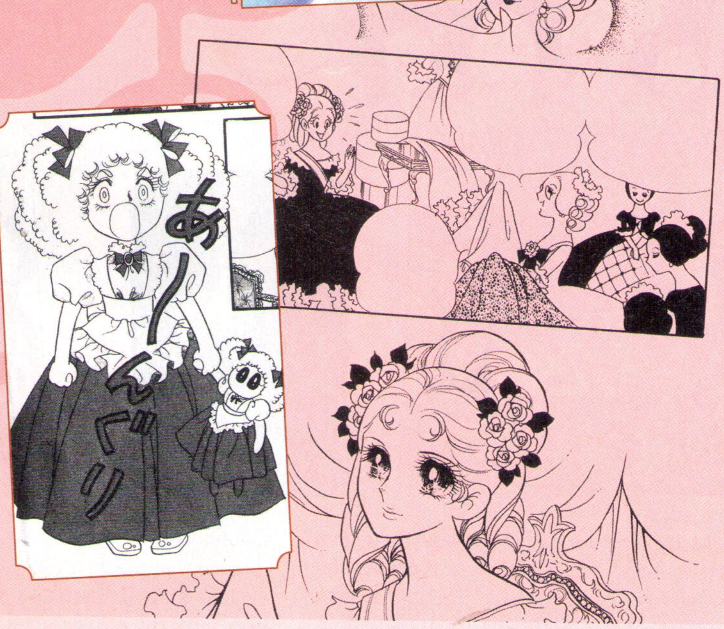
Depois da II Guerra, o Takarazuka teve altos e baixos e com as mudanças culturais na década de 1960, o público estava migrando para outros divertimentos. Tudo mudou com a apresentação da primeira peça da Rosa de Versalhes em 1974 e o teatro voltou a ser popular. Há duas versões da Rosa de Versalhes encenadas pelo Takarazuka, uma centrada em Oscar e André e a outra no Romance de Fersen e Antonieta. Desde a primeira montagem já ocorreram mais de 1400 apresentações, com duas peças baseadas na série, apresentadas inclusive fora do Japão. Foram duas temporadas, 1974-76 e 1989-91, mas novas apresentações foram feitas para comemorar os 250 anos de nascimento de Maria Antonieta e nas celebrações de aniversário do mangá. A Rosa de Versalhes é o maior sucesso do Takarazuka depois da II Guerra.

AS ERAS DA HISTÓRIA JAPONESA

Nunca é demais lembrar, mas a História do Japão é dividida em "Eras" que estão ligadas ao governo de um imperador específico, um lugar ou acontecimento. Assim, a Era Showa corresponde ao período do governo do Imperador Hiroito e se estendeu de 1926 até 1989. Hoje, o Japão vive a Era Heisei que começou com a ascensão do imperador Akihito ao trono.







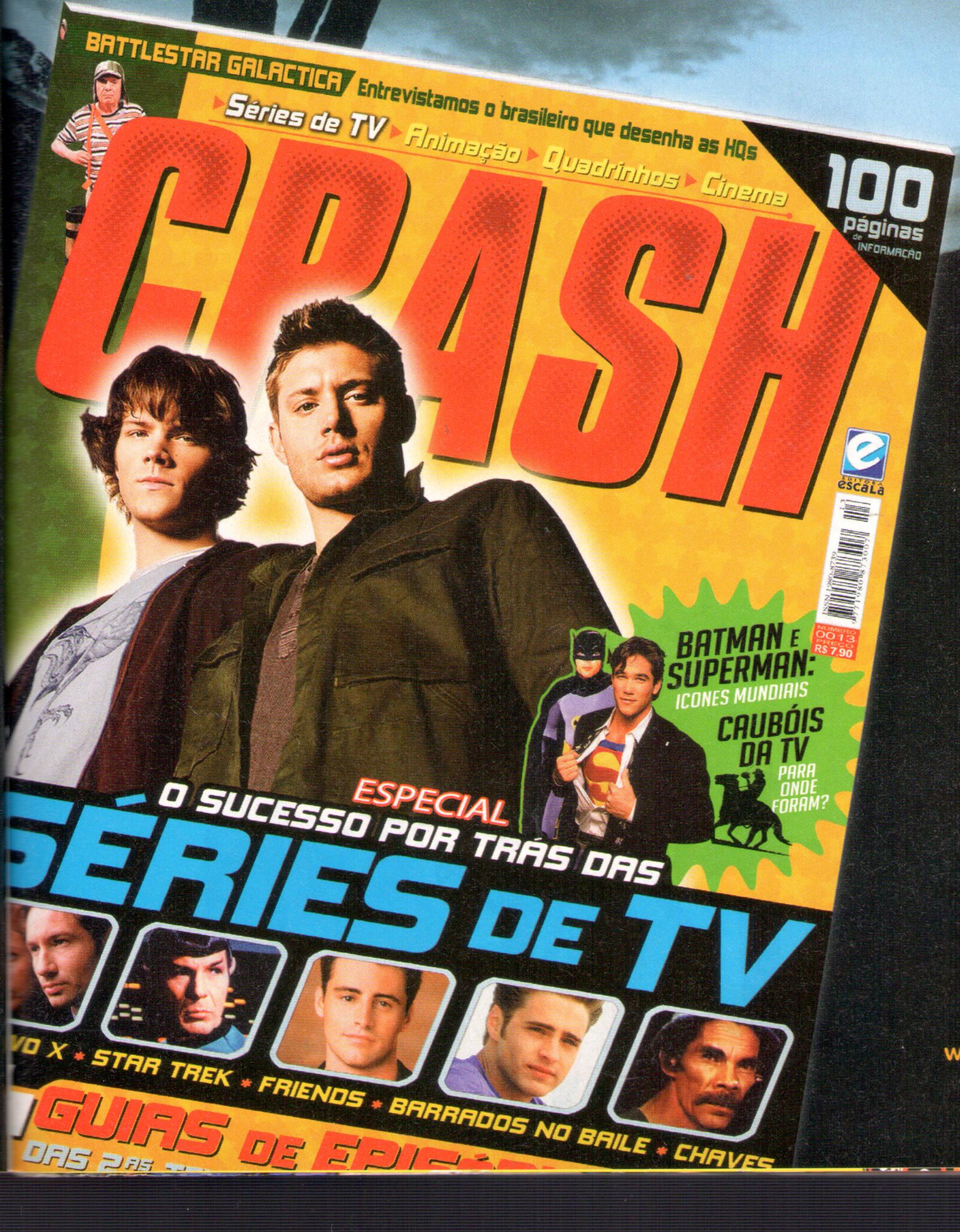
REVOLUÇÃO FRANCESA

A Rosa de Versalhes cobre o início da Revolução que marcou profundamente a história do mundo. A França tinha um rei por direito divino e uma nobreza e clero com vários privilégios que nada produziam e viviam à custa do Estado. A situação econômica do país vinha se degradando ao longo do século XVIII e os gastos na guerra de Independência dos EUA só pioraram as coisas. Por fim, houve várias colheitas ruins e o inverno de 1788-89 foi tão duro que as pessoas morriam de fome e frio. O Terceiro Estado (burguesia + camponeses + sans-culottes ou trabalhadores urbanos) e mesmo parte da nobreza mais progressista queria reformas. O rei não cedeu, afinal, não poderia trair sua classe e aquilo em que acreditava. O povo, embalado pelos ideais de "igualdade, liberdade e fraternidade", por fim se revoltou e os eventos culminaram com a tomada da prisão da Bastilha em 14 de julho.

A partir daí, a situação da monarquia foi se deteriorando até que o rei, a rainha e boa parte da nobreza foram executados na guilhotina. Sepultou-se o Antigo Regime e a alta burguesia conseguiu assumir o poder e impor o seu programa de governo, sem que camponeses e sans-culottes fossem convidados participar diretamente.

CONTINUA NA PRÓXIMA EDIÇÃO...

Se ligue nos seriados e filmes mais emocionantes!


BATTLESTAR GALACTICA
Entrevistamos o brasileiro que desenha as HQs
Séries de TV
Animação
Quadrinhos
Cinema
100 páginas de INFORMAÇÃO
CRASH
BATMAN E SUPERMAN:
ÍCONES MUNDIAIS
CAUBÓIS DA TV
PARA ONDE FORAM?
ESPECIAL
O SUCESSO POR TRÁS DAS
SÉRIES DE TV
VO X • STAR TREK • FRIENDS • BARRADOS NO BAILE • CHAVES
GUIAS DE EPISÓ
DAS 2AS

A revista **CRASH** traz o mais amplo conteúdo do que foi e do que é notícia no fascinante mundo do cinema, séries de TV animação e quadrinhos.

Muita informação sobre as novidades, o que está em cartaz, o que vem por aí e o que fez a história do entretenimento no Brasil e no mundo.

NAS BANCAS
www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000

EDITORA ESCALA

Astro Boy

A empresa Attakus lançou faz pouco tempo uma série de estatuetas baseada numa das obras mais famosas do universo dos animês e mangás: Astro Boy. Rica em detalhes, a estatueta custa em média 50 dólares (cerca de R$ 90,00)

Chaveiro de golfinho

Aos fãs da série Kyo Kara Maoh!, que vem fazendo muito sucesso pelo mundo afora, inclusive no Brasil — o que acham de guardar suas chaves neste chaveiro temático dedicado ao personagem Günter von Christ? O chaveiro sai pela bagatela de R$ 12,00.

Kyo Kara Maoh!

Bleach na veia!

Um acessório facilmente encontrado nos grandes eventos de animês e mangás do Brasil é uma verdadeira febre nos EUA, sendo lançados de forma oficial e encontrados em grandes mercados e lojas de departamento. Estamos vendo três munhequeiras baseadas no sucesso Bleach. Cada uma custa em média R$ 10,00.

Trinity Bood

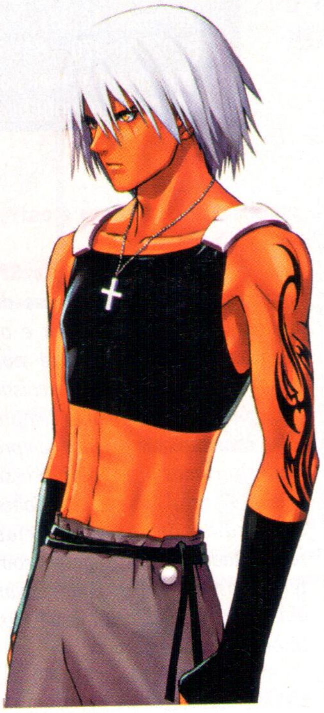
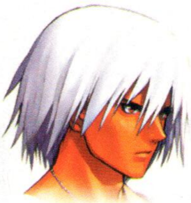
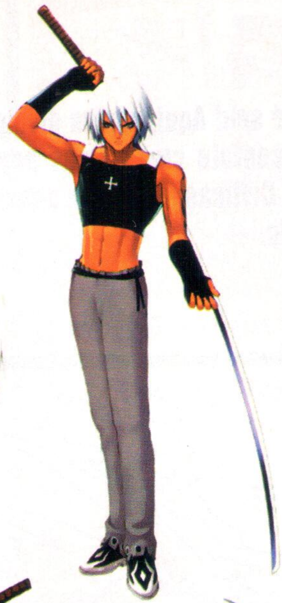
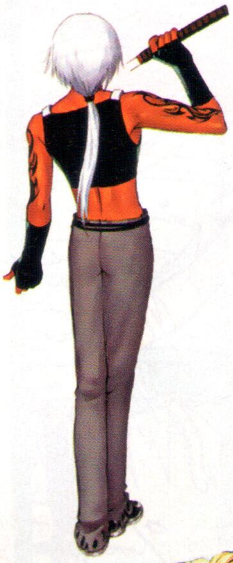
De que lado você está? Você pode escolher entre as correntes das três facções em conflito na fantástica série Trinity Blood. As réplicas custam um preço meio salgado, cerca de R$ 20,00 cada uma! Para quem não sabe, a série é exibida no Brasil pelo Animax.

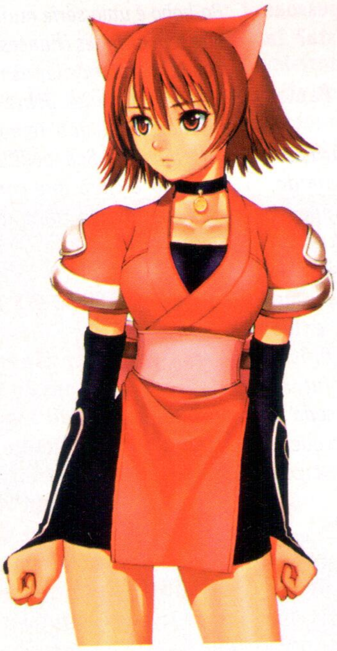
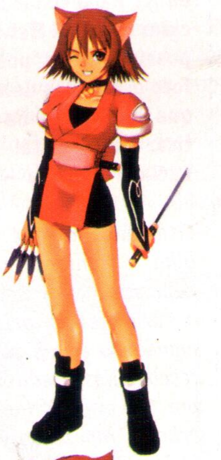
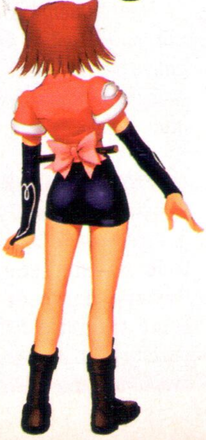
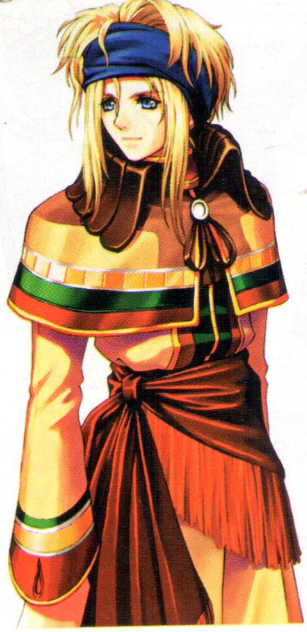
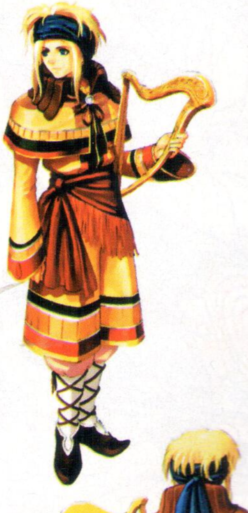
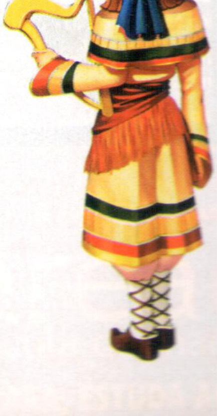
ONDE ENCONTRAR...

Alguns desses produtos podem ser adquiridos via lojas que atendam ao catálogo da distribuidora Diamond e pelos sites: www.animenation.com e www.vesanime.com

Shining Tears

Character Design: SEGA

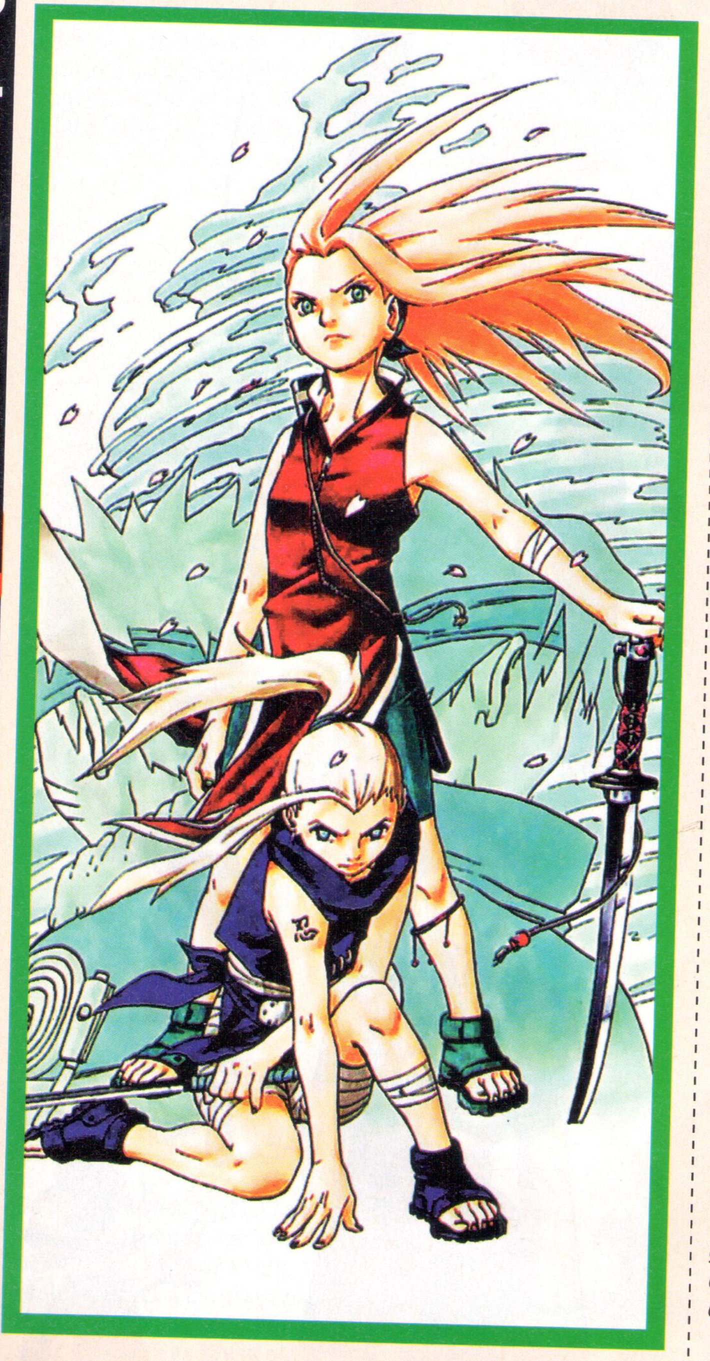







Este espaço é seu! Aqui, vamos divulgar os fãs que querem entrar em contato com outras pessoas, clubes, sites e muito mais. Críticas, elogios e sugestões também têm seu espaço garantido.

Atenção: a redação da revista tem total liberdade para editar o conteúdo de cartas e e-mails por motivo de espaço. Outro aviso importante é que, caso não queira seus dados divulgados, avise-nos na própria mensagem.

Nossos endereços!

NEO TOKYO
Caixa Postal 16.381
CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)
Ou mande um e-mail para nosso endereço eletrônico:
neo@animepro.com.br



MAIS NARUTO! MUITO MAIS...

Fala galera da NT, tudo bem? Gostaria de agradecer a todos vocês da redação por criarem essa ótima revista. Graças a ela tenho acesso a matérias variadas e de muita qualidade todos os meses. Queria falar que adoro Naruto e estou amando as matérias, mas de qualquer forma, gostaria de pedir textos mais diferentes, não apenas guia de episódios, queria coisas do tipo fichas de personagens, matérias sobre filmes e outras coisas. Valeu.

Lucas Teixeira – São Paulo/SP

Oi Lucas, tudo bem? Antes de tudo, agradecemos a força e os elogios, estamos sempre nos movimentando para trazer coisas bacanas para vocês. Como sempre digo, cometemos erros mas sempre nos esforçamos pra evoluir e esse é o diferencial da revista. Sobre seu pedido de mais matérias relacionadas a Naruto, porém com temáticas diferentes, pode deixar que vamos providenciar isso tudo, tá bem? Grande abraço!

UMA FOTINHA DO EDITOR!!!

Oie pessoal da NT. Tenho 19 anos, moro em São Paulo e sou a fã número 1 da Neo Tokyo, coleciono a revista desde a primeira edição e desde então sempre quis ver uma foto do editor da NT na revista! Eu quero me casar com ele! Hehehe ^^ Seria possível vocês postarem uma foto dele e das demais pessoas que colaboram na revista? Ia ficar muito grata!

Luciana Yamada – São Paulo/SP

Eita Luciana, que declaração! Olha, o Junior é meio tímido, hehe, mas você pode conhecer o cara melhor pelo Orkut ou mandando email, pois é ele que recebe. Nosso editor está sempre nos eventos também, então achar o rapaz não é tão difícil, tá legal? Quem sabe num futuro não publiquemos fotos de toda a galera! Assim, vocês saberão quem atacar quando ficarem bravos com algo, hehe.

ASSINATURA DA NT

Olá amigos da NT, vou pular a parte de elogios pois isso todo mundo sempre faz, né? Gostaria muito de saber se há como assinar a NT e receber a revista todo mês em casa. Ia ser muito bacana ter esse conforto e garantia de receber em casa a NT mais atual, já que por aqui, nem sempre a revista chega ou chega com muito atraso.

Leonardo Ikari "Sasuke" – Salvador/BA

Grande Leonardo, tudo bem? Esse assunto tem de ser tratado diretamente com a Editora Escala através de seu atendimento ao leitor, que pode ser feito por cartas, emails ou telefone. Os dados estão na página de expediente da revista. Tudo bem?

BOBOBO-BO.BO-BOBO

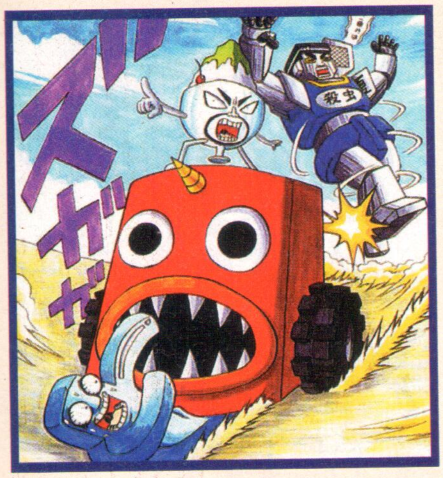
E aê! Gostaria que vocês escrevessem uma matéria sobre essa série pra lá de maluca e, aproveitando, queria informações sobre a possibilidade deste animê e mangá pintarem no Brasil. Alías, vocês sabem do que estou falando?

Marcos P. dos Santos – Por email

Opa Marcos, tudo bem? Bobobo-bo. Bo-bobo é uma série muito bacana que tem grandes chances de pintar nas telinhas brasileiras num futuro muito distante. Sobre o mangá, infelizmente, não temos muitas informações. Seu pedido já está anotado e claro que conhecemos está fantástica obra de Yoshio Sawai.

RECLAMAÇÕES SOBRE AS CAPAS!

Calma! Dessa vez não vou reclamar sobre as capas de Naruto e sim, dar um apoio a vocês e ao Junior, principalmente, porque o coitado sempre tenta explicar as razões que levam Naruto a ser sempre o destaque das capas da NT e o pessoal teima em não entender! Junior, eu, assim como muitos leitores sabemos que Naruto é o novo fenômeno dos animês e sei também que a capa não representa toda a revista, nela encontramos muitas outras coisas bacanas.



Prefiro ter as capas repetidas com Naruto do que perder a NT ^^ Beijus!
Márcia Mendes da Silva – Belo Horizonte/MG

Oi Márcia, tudo bem? Poxa, ficamos muito contentes em receber sua mensagem. Nós entendemos que muitos de nossos leitores querem ver obras recém-lançadas no Japão nas capas da NT ou outros animês que não são tão populares quanto Naruto ou Cavaleiros do Zodíaco, mas acontece que como sempre avisamos, a NT não é uma revista feita para um público limitado e por isso tentamos alcançar o maior número de leitores possível, sem perder nosso foco e nossa identidade. É natural darmos destaque para séries populares, assim como Naruto, Cavaleiros, Dragon Ball entre outras e no atual momento, a hora é do ninja que pretende um dia ser o Hokage da Vila da Folha. Pedimos paciência a todos, pois vamos tentar sempre fazer a vontade da maioria, OK? Contamos com o apoio de vocês.

EVENTOS

Atenção: para divulgar seu evento nas páginas da NT, é necessário o envio de todas as informações com pelo menos dois meses de antecedência. E fiquem sempre ligados aos sites dos respectivos eventos. Não nos responsabilizamos por alterações por parte da organização dos eventos divulgados.

Anime Friends 2008
São Paulo - SP
12, 13, 17, 18, 19 e 20 de Julho de 2008
www.animefriends.com.br/

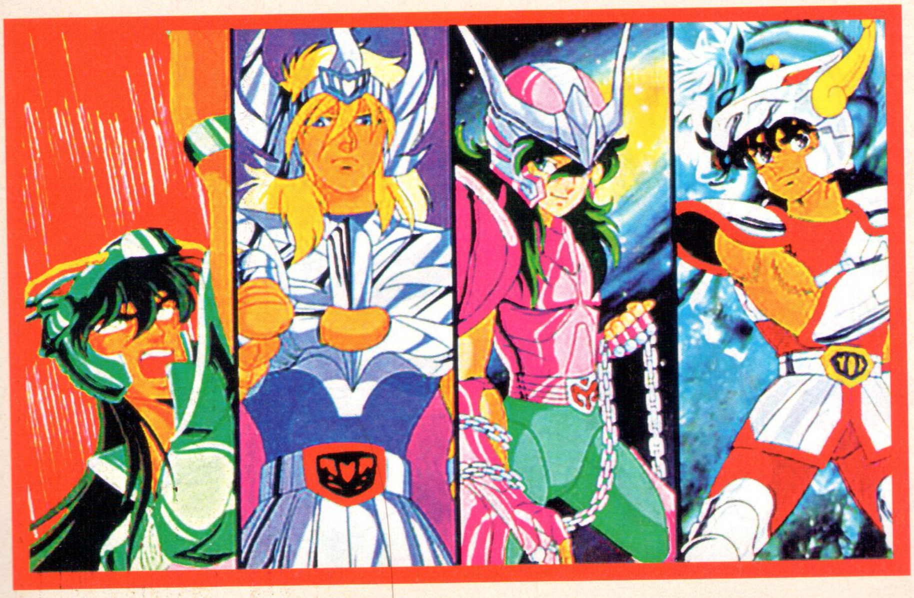
No Orkut!

Acesse a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

CAVALEIROS DO ZODÍACO

Oi galera da NT, sou grande fã dos Cavaleiros do Zodíaco há muito tempo e gostaria de pedir para que vocês dêem um destaque especial para a série, já que, querendo ou não, há muitas novidades relacionadas a esta fantástica obra de Kurumada. A PlayArte, por exemplo, vem lançando muito material inédito em DVD. Conto com vocês, viu!
Lorêncio A. Moura – Por email

Muito obrigado por entrar em contato Lorêncio. Realmente faz um tempinho que não publicamos material novo sobre os Cavaleiros do Zodíaco e os pedidos vêm aumentando cada vez mais. Pode deixar que traremos matérias bem bacanas sobre esta série que marcou (e ainda marca) muitos de nossos leitores.



ESCOLA DE MANGÁ NÃO É TUDO IGUAL.
COMPARE ANTES DE ESCOLHER ONDE ESTUDAR.
TRABALHOS DE ALUNOS QUE ATUALMENTE PRODUZEM ARTE PROFISSIONALMENTE NO ESTÚDIO DA AREAE
ALGUNS DOS CLIENTES ATENDIDOS PELO ESTÚDIO DA AREAE
Liberdade
Liberdade
Rudge Ramos
AMPLA INFRA-ESTRUTURA
Liberdade
Rudge Ramos
PROFESSORES ALTAMENTE QUALIFICADOS
• ENSINO INDIVIDUAL
• AMBIENTE DESCONTRAÍDO
• ENCAMINHAMENTO PROFISSIONAL DOS ALUNOS COM BOM DESEMPENHO NAS AULAS
NOVA UNIDADE: FILIAL SANTA CRUZ!

MATRIZ LIBERDADE - Fone: (11) 3207-7624
R. da Glória, 279 - cj. 55 - Liberdade - São Paulo

FILIAL SANTA CRUZ - Fone: (11) 3207-7624
R. Loefgreen, 934 - Próximo ao Metrô Santa Cruz

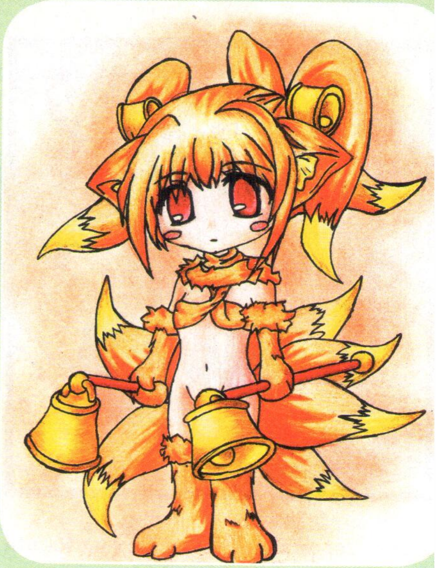
FILIAL RUDGE RAMOS - Fone: (11) 4368-9173
R. Uberaba, 44 - Rudge Ramos - S. Bernardo do Camp

Horário de atendimento: de segunda à sabado das 9:00h às 18:00h
www.areae.com.br - contato@areae.com.

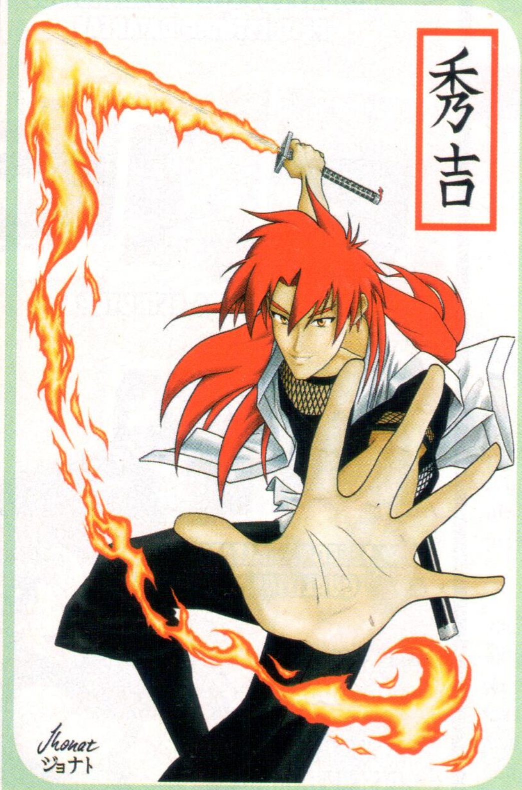
areae
escola de mang

QUEM COMPARA, ESTUDA AQU

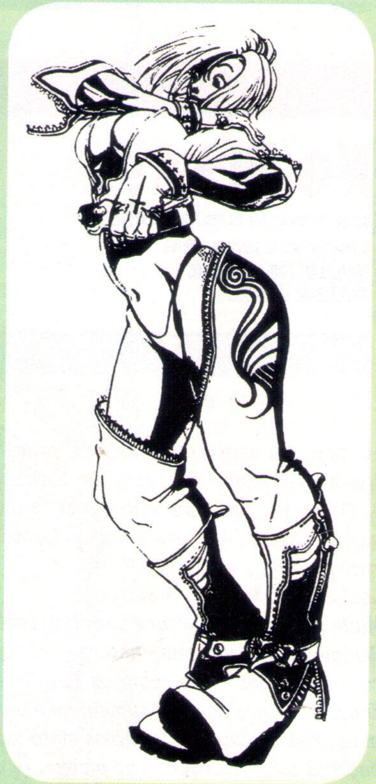
Ilustre nossas páginas com seus desenhos e faça parte da galeria enviando suas artes com no mínimo 15 cm de altura e 300 dpi para: NEO TOKYO – FAN GALLERY Caixa Postal 16.381 CEP: 025999-970 – São Paulo (SP) ou envie um e-mail ao nosso endereço eletrônico: gallery@animepro.com.br .



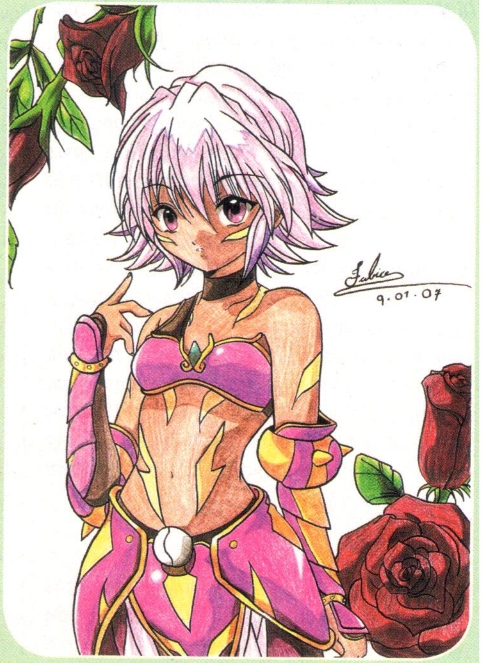
Felipe Consoni



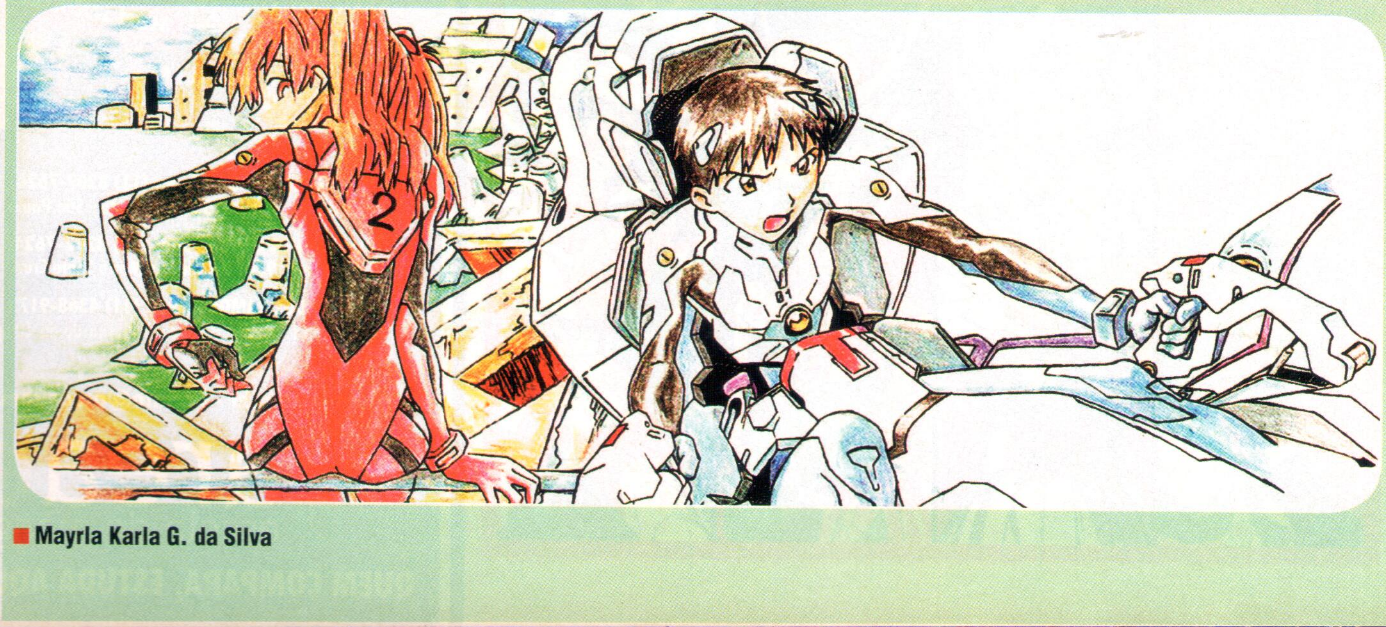
Jhonat Alfred Schnaid



Fulvio Lima

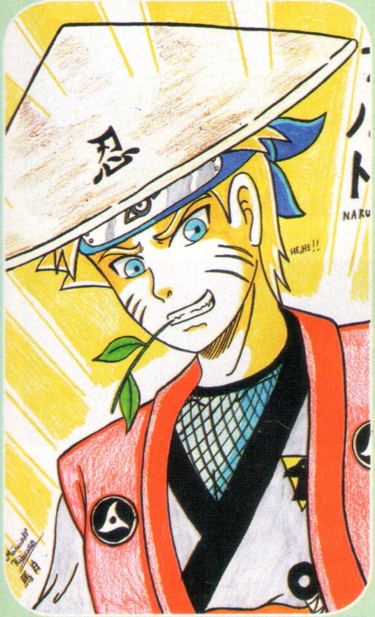


Fabio dos Santos Ressurreição

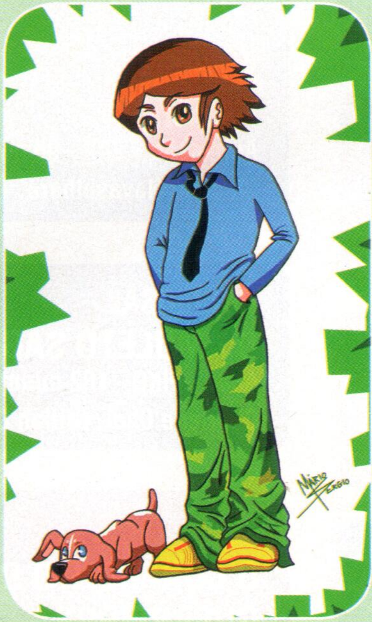


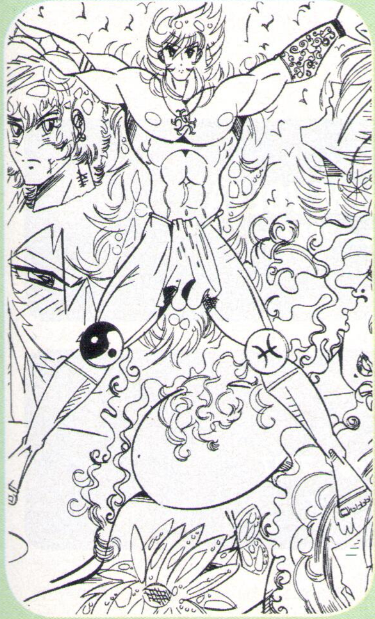
Mayrla Karla G. da Silva

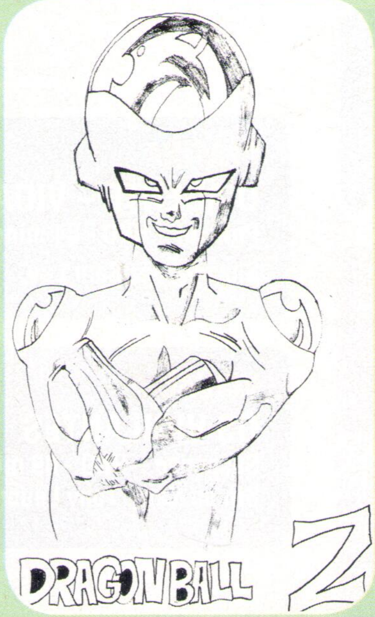
Fan Gall



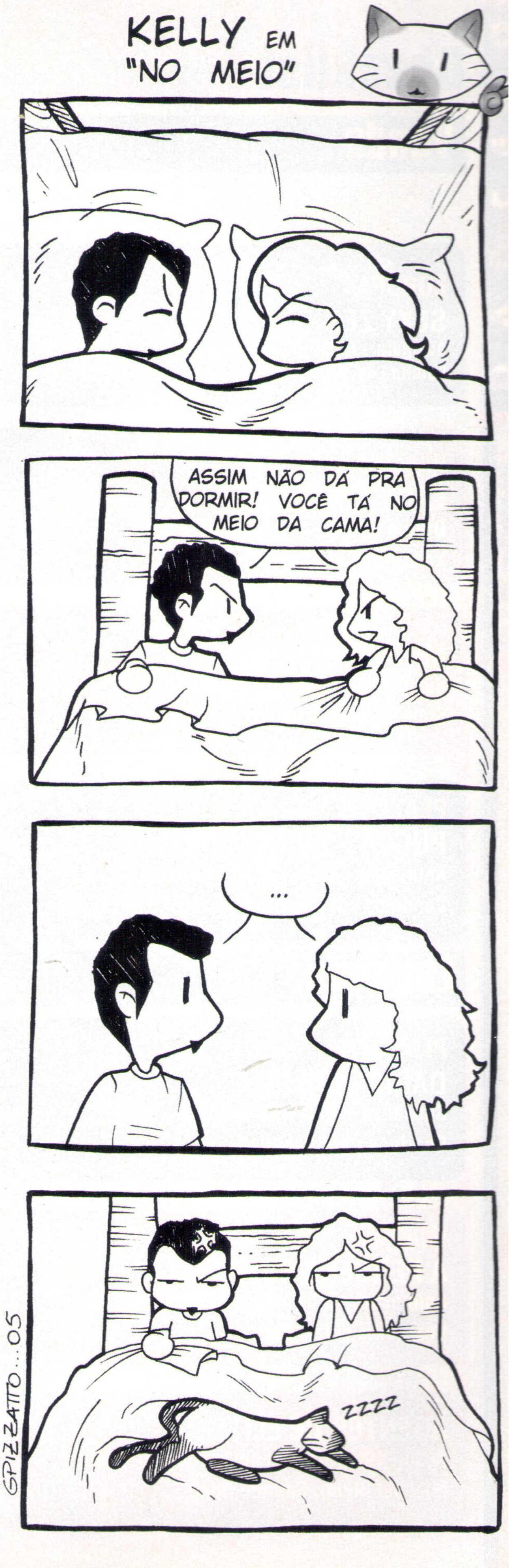
Mashuro Ribeiro


Mario Sergio de Melo


Mauricio dos Anjos Junior


DRAGON BALL Z

Ana Carolina de Souza Joaquim


KELLY EM "NO MEIO"
ASSIM NÃO DÁ PRA DORMIR! VOCÊ TÁ NO MEIO DA CAMA!
...
ZZZZ
GPIZZATTO...05

Checklist

Venda

EUROPA
SEXY ZEN
Aventura – HKO – 87 minutos – 1996
Loletta Lee, Shu Qi

PLATINA
LADY VINGANÇA
Drama – COR - 112 minutos – 2005
Young-ae Lee, Choi Min-sik

MR. VINGANÇA
Suspense – COR - 120 minutos – 2002
Shin-Ha-kyun, Lim Ji-Eun

PLAYARTE
PUCCA – FUNNY LOVE
Animação – CAN – 2006 – Vol. 3 e Vol. 4
Vendidos em formato individual e pack

SONY
PAPRIKA
Animação – JAP - 90 minutos – 2006
Megumi Hayashibara, Toru Furuya (vozes)

UNIVERSAL
O AMULETO SAGRADO
Ação – HKO - 102 minutos – 2007
Charlene Choi, Gillian Chung

SWEN
O CONFRONTO DE GUERREIROS
Drama – HKO - 133 minutos – 2006
Andy Lau, Wu Ma

Locação

PLAYARTE
DÁRIO MORTAL
Suspense – HKO – 85 minutos – 2006
Charlene Choi, Isbella Leong

IMAGEM FILMES
A PEQUENA COMI VOL. 2
Animação – COR – 56 minutos – 2000
Vozes não divulgadas

AGENTES DE ELITE
Ação – HKO – tempo desconhecido – 2005
Michael Biehn, Sammo Hung

PLATINA
O AGENTE – VIDA SEM VOLTA
Policial – HKO - 84 minutos – 2007
Shawn Yue, Sam Lee

VISUAL
OS VIGILANTES
Suspense – HKO - 89 minutos – 2007
Simon Yam, Tony Leung

SLAYERS

Raging Waves [Ondas Quebrando]

Hana ga yukikai kaze ga fuki
Iro ga maichiri hi ga tomoru
Kisetsu ga nando meguttemo
Kono shunkan wa nido to nai

Tatoe hyakkai negatte mo
Ugokidasanakya tsukamenai kara
Atosaki kangaezu itaime mo
Toki ni wa miru keredo daijoubu

Kangaesugite ugokenakute
CHANSU nogasu yori mukaiteru no

Nerai sadameta nara
Ima iku dake ikou

Dareka ni homerareru jinsei
Mezashite iru wake ja nai no
Watashi ga yorokobu ikikata
Butsukari nagara mitsuketeku
Ikinari tsuyoi wake ja nai
Ikinari dekiru wake ja nai
Kurikaeshiteyuku hibi kara
Tsukuriageteku no jibun wo

Tatoe umaku ikanakuttemo
Michi wa kesshite tozasare wa shinai
Soko kara mata nanika ga hajimaru
Sagashite nayande motometereba

Yameru no to akirameru no to de wa
Tsugi no michi ga kawattekuru

Omoi nokosanaide
Ima yaru dake yarou

Dareka ni mitomerareru yori
Mazu jibun wo mitomenakucha
DAME na toko mo ii tokoro mo
Hikkurumete dakishimeyou
Raku ni arukeru michi yori mo
Tsurakutte mo tanoshimitai
Isogashii taikutsuna hibi
Kaetai nara arukidasou

Dareka ni homerareru jinsei
Mezashite iru wake ja nai no
Watashi ga yorokobu ikikata
Butsukari nagara mitsuketeku
Ikinari tsuyoi wake ja nai
Ikinari dekiru wake ja nai
Kurikaeshiteyuku hibi kara
Tsukuriageteku no jibun wo

Dareka ni mitomerareru yori
Mazu jibun wo mitomenakucha
DAME na toko mo ii tokoro mo
Hikkurumete dakishimeyou
Raku ni arukeru michi yori mo
Tsurakutte mo tanoshimitai
Isogashii taikutsuna hibi
Kaetai kara aruiteku no

As flores vêm e vão, o vento sopra
As cores caem rodopiando, as luzes se acendem
Não importa quantas vezes as estações se repitam,
Este momento não acontece novamente.

Mesmo que deseje cem vezes,
Se você não agir o desejo não se realizará.
Mesmo se agir sem pensar e sofrer por isso,
Se conseguir perceber a tempo tudo estará bem.

É melhor do que pensar demais
E por não agir perder a chance.

Se já decidiu seu destino,
Agora apenas ande!

Meu objetivo não é
Ser elogiada pelos outros.
Tento viver alegremente
Enquanto luto.
De repente, não é mais por causa da força,
De repente, não é mais pela capacidade,
Por esses dias que se repetem
Eu sou moldado.

Mesmo que habilmente evite ir,
A estrada certamente não vai se fechar.
Nesta hora alguma coisa começa,
Se procurar, se preocupar, desejar.

Se parar ou desistir,
O próximo caminho vai mudar.

Não deixe para trás seus sentimentos,
Agora apenas faça.

Para ser reconhecido pelos outros,
Primeiro você não pode deixar de se conhecer.
Coisas inúteis e úteis
Quero abraçar tudo junto.
Mais do que o caminho fácil,
Prefiro o caminho difícil, porém divertido.
Se quiser mudar esse dia a dia atarefado e entediante,
Vamos sair andando.

Meu objetivo não é
Ser elogiada pelos outros.
Tento viver alegremente
Enquanto luto.
De repente, não é mais por causa da força,
De repente, não é mais pela capacidade,
Por esses dias que se repetem
Eu sou moldado.

Para ser reconhecido pelos outros,
Primeiro você não pode deixar de se conhecer.
Coisas inúteis e úteis
Quero abraçar tudo junto.
Mais do que o caminho fácil,
Prefiro o caminho difícil, porém divertido.
Já que quero mudar esse dia a dia atarefado e entediante,
Saio andando.

J-MELO:
A escolha é sua!

Por Guiliano Peccilli

Já imaginou um programa que você escolhe os seus clipes favoritos de música japonesa? E um especial com seu artista favorito? E a entrevista com seu artista favorito? Você ainda não conhece o J-Melo.

O público que curte J-Music acompanha os canais brasileiros darem destaques à música japonesa em passos lerdos. Sendo o segundo país que mais produz música no mercado musical mundial, é realmente muito estranho que as empresas brasileiras não dêem a devida atenção a esse nicho de mercado.

Recentemente, a música japonesa ganhou uma matéria na MTV que destacou o J-Rock. Também temos o canal Animax que sempre renova seu bloco Animedia com clipes de todos os gêneros da música japonesa.

O que realmente poucas pessoas sabem é que o canal japonês NHK tem um programa de música japonesa voltado para o público ocidental, da maneira que o público gostaria de ser tratado.

Sendo um dos pouquíssimos programas em inglês do canal NHK, J-Melo foi feito para atingir o público internacional. Sua apresentadora é a cantora melody. que além de ter um inglês fluente, entrevista celebridades que possuem legiões de fãs internacionais.

O nome J-Melo vem da junção J de "Japan" e "melo" do nome da cantora e apresentadora melody., lembrando a sonoridade da palavra "mellow". O programa tem duração de exatamente 30 minutos.

Quando o programa exibe os clipes mais pedidos pelo público, todos os clipes aparecem com notas no rodapé, com informações sobre a origem do respectivo cantor.

Entre os especiais que o programa teve, vale mencionar a maratona de Crystal Kay (Neo Tokyo 1) e Sowelu (Neo Tokyo 4) e mais recentemente da banda L'Arc~en~Ciel (destacada recentemente na Neo Tokyo).

Gosto mundial?

Desenvolvido para o público fora do Japão, o programa acaba gerando umas certas curiosidades sobre os pedidos do público. Por exemplo, recentemente o J-Melo fez um especial sobre a cantora Beni Arashino, que é uma total desconhecida do público brasileiro. Sendo uma cantora que junta música árabe com japonesa, mostrando isso em sua dança, também, ela esteve presente no A-nation 2005. Inusitadamente, ganhou um especial a pedido do público.

Em termos de público, é um problema mensurar o target do programa, já que estamos falando de um público abrangente em termos de localização, mas de uma restrição fundamental que é o gosto por música japonesa. A NHK já tem programas de música japonesa para seu público no próprio idioma japonês, como Music Japan (antigo Pop Jam), Music Station e até um show de calouros. Quanto aos festivais de música, o NHK transmite o popular Kohaku Utagassen, que ano passado teve problemas, depois das brincadeiras apelativas do DJ OZMA, ao exibir no palco imitações de partes íntimas masculinas e femininas em seus dançarinos. J-Melo veio ao encontro do nicho de mercado que não entende o idioma japonês, mas mesmo assim gosta da música e gostaria de aprender mais sobre seus cantores e bandas favoritas.

Japão: 2º país que mais produz música no mundo

A música japonesa é a segunda mais produzida do mundo de acordo com a IFPI (Federação Internacional da Indústria Fonográfica), perdendo apenas dos EUA e ganhando até de alguns países famosos por sua música, como Inglaterra e até mesmo Brasil, que aparece

em sexto lugar. Nós ocidentais não entendemos como essa música que consome 16,9% do mercado fonográfico mundial (perdendo "apenas" para os 34,1% do EUA) não decola "oficialmente" no mercado brasileiro. Essa grande vendagem em termos mundiais deve principalmente aos públicos de toda a Ásia, Europa e EUA. Infelizmente, o Brasil também tem seus "méritos", entre eles é o de estar entre os dez países que mais produz a pirataria de músicas. O mercado produtor brasileiro corresponde a 2,2% do mercado mundial.

A emissora estatal NHK, seguindo a política de divulgar a cultura japonesa, desenvolveu o programa J-Melo para o público mundial, sendo que essa não é uma tática exclusiva apenas para música; o governo japonês incentiva desde a divulgação de animês e mangás, até o desenvolvimento da culinária japonesa no mundo inteiro.

O que devemos ressaltar aqui, é que o Brasil como tantos outros países não reconheceu ainda o Japão como uma potência musical. Mesmo assim, podemos assistir "oficialmente" aos clipes e entrevistas do nosso artista favorito no J-Melo exibido pelo NHK (que pode ser conferido em algumas operadoras de TV por assinatura – saiba mais em www.nhk.or.jp/nhkworld/english/j-melo_e.html) e de brinde sermos agraciados com a belíssima melody.

Conheça um pouco mais da apresentadora do J-Melo

A apresentadora do programa J-Melo, melody., pertence ao selo musical Toys Factory e já lançou por volta de 10 singles e 3 álbuns. Entre os destaques, ela também participou da trilha sonora do viodeogame Need for Speed: Carbon.

melody. Miyuki Ishikawa nasceu no Havaí, Estados Unidos, em 24 de fevereiro de 1982. Diferente do habitual entre as cantoras de J-Pop, melody. veio de uma família de cantores, assim como suas irmãs, em especial Christine Ayana Ishikawa. Isso colaborou muito para a influência da cantora na sua incursão pela indústria fonográfica japonesa.

Tornando melody.

melody. assim que tornou-se uma das cantoras da Toys Factory, acabou mudando a grafia de seu nome (tudo minúsculo e com um ponto no final). Seu primeiro trabalho foi o single "Dreamin´ Away" que foi lançado em fevereiro de 2003.

Ela acabou se tornando conhecida pelo grande público quando regravou o clássico "Over the Rainbow" (de "O Mágico de Oz"), para um comercial da empresa Mitsubushi. A canção foi lançada posteriormente no segundo single da cantora, intitulado "Simple As That / Over The Rainbow".

Seu sucesso, ainda em 2003, se confirmaria com dueto com a dupla m-flo (Neo Tokyo 12) e yamamoto ryohei (atualmente, o cantor mudou seu nome profissional para Ryohei e foi transferido da Warner Music Japan para Rhythm Zone, o mesmo selo de m-flo e Koda Kumi). O trabalho chamado "miss you" tornou-se mais um dos famosos "m-flo loves", batizado de m-flo loves melody., e foi lançado em outubro daquele ano, chegando no impressionante décimo lugar da Oricon.

Seu primeiro álbum, Sincerely, veio no começo de 2004, sendo um dos destaques do Top 10 da Oricon, ficando em terceiro lugar. O sucesso da cantora a fez ser garota-propaganda de vários comerciais, assim ela estreou no mundo dos games, pela empresa Hudson, Alpen, Subaru, entre outras.

> "Seu primeiro álbum, Sincerely, veio no começo de 2004, sendo um dos destaques do Top 10 da Oricon, ficando em terceiro lugar."

Amizade com o M-flo

A parceria com a dupla do M-flo, voltaria em 2006, quando o DJ do grupo, Taku Takahashi, participou de maneira solo, no single "see you...".

No ano seguinte, melody. participou do álbum mais recente da dupla M-flo, chamado Cosmicolor, na música "Stuck In Your Love". A música também foi lançada no décimo single da cantora, chamado "Love Story".

Kodoku no Kake

Em abril de 2007, estreou o dorama Kodoku no Kake, que também teve melody. na trilha sonora. Baseada na novela do autor Junpei Gomikawa, a canção "Love Story" do décimo single de melody., foi a música-tema da série de 11 episódios que foi encerrada em junho. A cantora tinha seu próprio espaço na série, chamado "melody.'s room", onde toda semana, visitando o site da série, você seria recebido por ela que contaria alguns detalhes do making of de sua música e da produção da série.

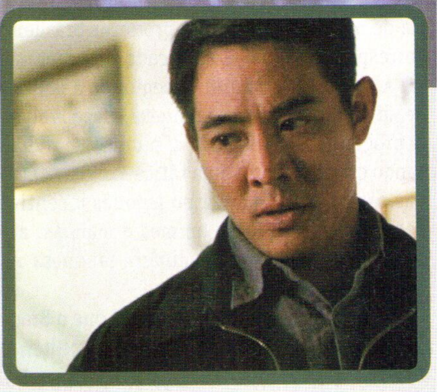
Dragon Zakura

A cantora, além dos comerciais também participaria do universo dos doramas com a música "Realize" para a série Dragon Zakura. Baseada no mangá de mesmo nome, Dragon Zakura segue ao estilo de GTO, sendo que aqui, a pior escola do Japão está em dívidas por causa de uma administração duvidosa por parte de sua diretora. Cobrando a dívida da escola, o advogado Kenji Sakuraji perde totalmente sua moral ao ser descoberto que em sua juventude ele era um motoqueiro de gangues. Para as pessoas esquecerem seu passado e ser reconhecido como advogado competente, ele se torna professor e aceita um grande desafio.

Máscara Negra

O Batman de Hong Kong

Por Giuliano Peccilli



Um dos clássicos do Jet Li, filmado em Hong Kong, produzido em 1996, o filme tem como diretor Daniel Lee que segue a escola de John Woo de filmes de ação. Numa época antes dos efeitos de computação gráfica invadirem a Ásia, podemos considerar que Máscara Negra pertence à última leva de filmes tipicamente de Hong Kong que tanto inspirou o cinema hollywoodiano, como também levou esses fabulosos diretores para o cinema americano.

O sucesso de Máscara Negra

O filme foi um grande sucesso na Ásia o que gerou ironicamente diversas imitações. Máscara Negra ganhou uma continuação oficial que foi produzida em 2002, chamada Máscara Negra 2: A Cidade das Sombras, no entanto, mesmo tendo uma estética melhor que o original, o roteiro é de qualidade tão duvidosa que o melhor seria ignorar a existência de tal filme.

Máscara Negra foi lançado nos EUA em duas versões, a primeira foi dublada em inglês e remontada, tirando 10 minutos do filme, como também dando mais ênfase no humor, a segunda, essa a pedido dos fãs americanos, sem cortes e estreou nos cinemas dos EUA em 14 de março de 1999. Infelizmente, a versão que veio para o Brasil pela Flashstar é justamente a primeira.

Um dos motivos do filme ter sido levado aos EUA foi o sucesso do Jet Li em Máquina Mortífera 4. Nessa época, sua exposição levou grandes empresas americanas a procurarem pelos vários filmes orientais do ator, para faturar em cima dele que estava em moda em Hollywood. Jet Li começou a aparecer em diversos filmes americanos, num caminho semelhante ao de Jackie Chan.

O visual do Máscara Negra no filme é uma homenagem ao assistente do Besouro Verde, o Kato, que foi imortalizado na série de televisão por Bruce Lee. Pode ser percebida a homenagem tanto pela própria máscara como pelo quepe que o personagem utiliza.

Esquadrão 701 X Tsui

Jet Li é Tsui, um dos soldados do Esquadrão 701, que sofreu uma manipulação em seu código genético tornando-se um supersoldado, assim não manifestando sentimentos e nem dor. Decidindo que quer ser humano novamente, Tsui foge numa perseguição alucinante de seus colegas do esquadrão.

Escondendo-se como bibliotecário, Tsui cria uma identidade totalmente frágil. Seus amigos de serviço sugerem que ele deveria namorar a companheira de trabalho Tracy, que é azarada no amor. Tsui só quer manter sua vida calma e por isso se esquiva dos ataques de Tracy.

Tsui tem como melhor amigo, o inspetor Rock, os dois jogam xadrez por horas. Numa relação de amizade em que Rock sempre salva Tsui de apanhar de bandidos, ele nem imagina que Tsui é mais poderoso que ele, na realidade. Essa construção de personagens lembra vagamente a relação Comissário Gordon e Bruce Wayne/Batman, logo quando Batman foi criado, no final dos anos 30.

Enquanto isso, o Esquadrão 701 está eliminando todos os chefes de drogas do país, para poder monopolizar o mercado. A sua forma de agir é uma das mais inusitadas, como quando ataca o chefe das drogas Riki Tai, abrindo seu peito e misturando fios de uma bomba-relógio com as válvulas do coração, levando dor de cabeça ao inspetor Rock. Tsui tenta ajudar o amigo, pois conhecia aquela bomba, fazendo Rock levantar suspeitas sobre a identidade do amigo.

Nasce o Máscara Negra

Não querendo ver levantar novas suspeitas para Rock e muito menos para o Esquadrão 701, Tsui decide que deve enfrentar seu antigo grupo. Desenvolvendo um traje escuro com um quepe e uma máscara, Tsui se torna o Máscara Negra.

Na guerra contra os crimes cometidos pelo Esquadrão 701, Tsui encontra sua antiga aluna, Yuek Lan que é presa, após tentar assassinar o ultimo chefe das gangues de drogas da cidade, King Kau. Revelando quem é, Tsui esperava que sua aluna se aliasse a ele, mas ao contrário, ela apenas agradece por ele tê-la soltado.

Máscara Negra luta de igual para igual contra o Esquadrão 701, faz o comandante Hung desconfiar que quem está por trás do Máscara Negra seja alguém alterado, igual a eles. Yuek Lan revela que o Máscara Negra é ninguém menos que seu antigo professor, Tsui Chik.

Agora, uma nova guerra iria começar e Tsui precisaria se livrar de sua identidade atual, para evitar novas mortes.

Tsui X Rock

A revelação de Tsui para Rock é uma das cenas mais emocionantes do filme, quando os dois lutam de igual para igual. A luta revela toda desconfiança de Rock sobre Tsui, e aí nasce uma nova amizade entre eles.

Tsui X Yuek Lan

Chegou o dia que Tsui tentou evitar, o dia que mestre e aluna demonstraram tudo que realmente aprenderam no Esquadrão 701. Tsui e Yuek lutam ferozmente, sendo assistidos pelo comandante Hung.

A luta é repleta de lembranças de como os dois treinaram juntos, e é encerrada com a derrota de Yuek Kan que é morta pelo comandante Hung, por se renegar a matar Tsui.

> "O visual do Máscara Negra no filme é uma homenagem ao assistente do Besouro Verde, o Kato, que foi imortalizado na série de televisão por Bruce Lee. Pode ser percebida a homenagem tanto pela própria máscara como pelo quepe que o personagem utiliza."

Saindo bem machucado dessa luta, Tsui liberta Tracy que decide ajudar o Máscara Negra, assaltando o banco de sangue de um hospital próximo. Tracy ajuda o Máscara Negra a se recuperar, e nem desconfia que ele é o seu ex-companheiro de trabalho, Tsui. Ela acaba se tornando uma ajudante dele, vestindo também trajes negros e uns óculos escuros.

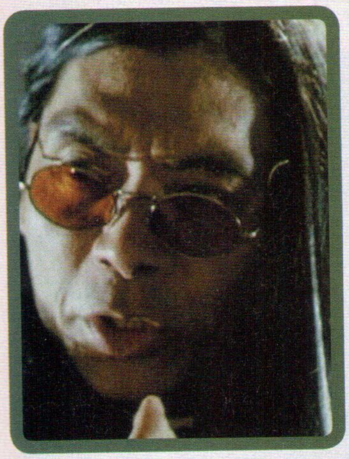
O fim da identidade secreta

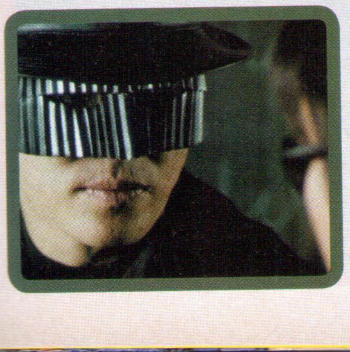
No dia de seu aniversário na biblioteca, Tsui entrega sua demissão, decretando morte a sua identidade como bibliotecário e sua vida pacata. Ninguém entende nada e Tracy vai atrás dele, oferecendo uma carona. Vendo que o Esquadrão 701 já havia descoberto sua vida, Tsui aceita a carona, mas pede para dirigir. No entanto, é tarde demais, o carro é pego pela equipe do comandante Hung.

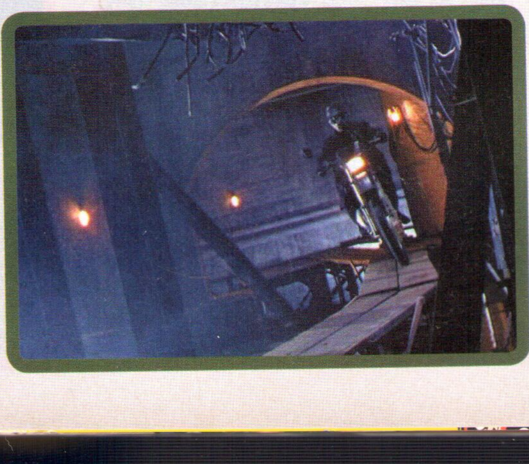
Fazendo Tracy dormir, Tsui ouve o recado do comandante, enquanto tenta fugir, levando Tracy como refém. Assumindo a identidade de Máscara Negra por período integral, Tsui leva Tracy em seu esconderijo, onde os dois começam a viver uma estranha relação de amizade.

Enquanto isso, Esquadrão 701 intercepta as fichas dos principais procurados pela FBI, que são enviados para a policia de Hong Kong, e também fecha uma negociação com uma quadrilha da Colômbia.

Tsui aparece na polícia e entrega um CD que impedirá o Esquadrão 701 de interceptar as informações, fazendo o inspetor Rock questionar quem realmente é seu amigo.





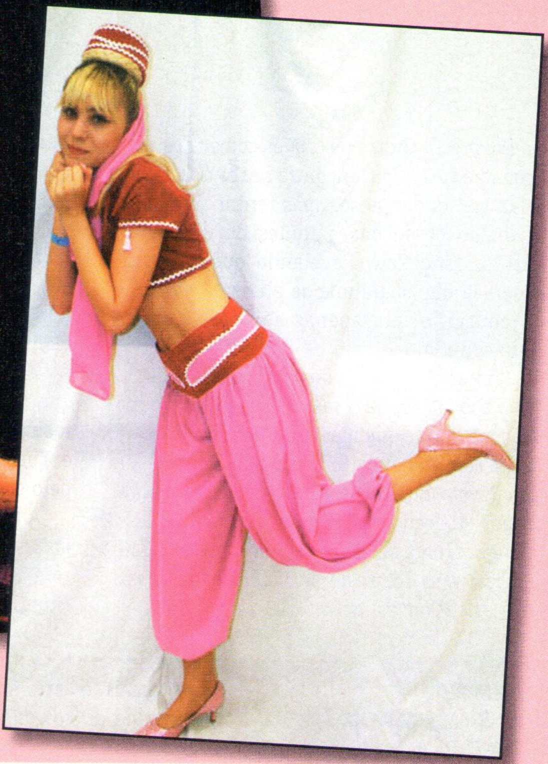


A batalha final

O inspetor Rock começa a investigar o Esquadrão 701, com a ajuda de um policial da mesma área que ele. Os dois descem aos esgotos, no rastro do Esquadrão 701, mas Rock não sabia que esse policial era um deles, assim sendo pego pelo inimigo.

Tsui ouve tudo, porque havia instalado no relógio de Rock um rastreador e um microfone, sem o amigo saber, e vai atrás do Comandante Hung. Tracy, antes do Mascara Negra partir, pede para que ele revele quem realmente é, ficando surpresa em saber que é o Tsui.

Máscara Negra invade a base secreta do Esquadrão 701 numa moto e uma metralhadora na mão. O comandante Hung revela ao Máscara Negra que seu amigo Rock estava amarrado numa bomba-relógio, e começa o combate final entre eles. Será que Tsui conseguirá destruir o Esquadrão 701 e soltar o seu melhor amigo?



Por David Denis Lobão

Circuito Cosplay 2008

As mulheres comandam!

Conhecida como o "Brasileirão dos concursos de cosplay", o Circuito Cosplay é uma competição mista, dura um ano e para vencer é preciso acumular pontos em quatro eventos realizados em São Paulo pela empresa Yamato Comunicações e Eventos.

Em 2005, o título ficou com a paulistana Petra Leão. Em 2006, foi a vez da carioca Thaís Jussim consagrar-se como a grande campeã. E, recentemente, em 2007, Andressa Miyazaki, da cidade de Guarulhos, ficou com o primeiro lugar do Circuito Cosplay. Todas excelentes cosplayers e também belíssimas mulheres.

Neste ano, a batalha está acirrada e até a metade da competição (encerrada no Ressaca Friends 2007), duas belas moças brigavam pelo título: Lucyana Reimão (que ficou em segundo lugar no Circuito Cosplay 2007) e Loren Louro (campeã do concurso tradicional do Ressaca). Será que teremos novamente uma mulher vencendo o Circuito?

A competição continua!

Além das duas moças, Gabriel Niemietz (campeão do concurso tradicional do Anime Friends 2007) também está entre os primeiros colocados da competição, que promete ficar cada vez mais acirrada até sua final no Anime Friends 2008, onde terá a pontuação contada em dobro.

Dos três competidores que lideram o Circuito Cosplay 2008, dois já ganharam destaque nas páginas da Neo Tokyo em entrevistas exclusivas. Lucyana foi entrevistada quando ficou em segundo lugar no Circuito de 2007 e Gabriel quando ficou em terceiro na etapa brasileira da WCS, de 2007.

A novidade da lista é Loren Louro, mais conhecida como Lola. A "zebra" da competição, logo foi apelidada por alguns de "musa dos cosplayers" pela sua beleza e sensualidade únicas. Acima de tudo Loren mostra-se uma mulher inteligente, simpática e talentosa a cada evento. Por isto, nesta edição da Neo Tokyo você poderá conhecer um pouco mais sobre ela em entrevista exclusiva. Confira!

Loren – A Jeannie brasileira

Neo Tokyo – Você é a "zebra" do Circuito Cosplay 2008. Chegou de mansinho e já garantiu uma vaga entre os três primeiros no Anime Fantasy 2007. Fale um pouco sobre você e como decidiu ser uma cosplayer.

Lola - Bom, eu sou uma garota de 19 anos que estuda turismo e ama trabalhos manuais, sou uma pessoa determinada, mas independente da competição gosto de me divertir. Comecei a freqüentar eventos em 1999 com uma grande amiga, desde então me apaixonei por este mundo e aí começaram a surgir muitas idéias, ou seja, os cosplays. Mas sempre freqüentei eventos com o intuito de me divertir e fazer novos amigos, e acho que eu consegui fazer isso.

NT – E surgiu de onde a idéia de participar ativamente de grandes competições como o Circuito Cosplay 2008?

Lola - Na verdade, fui encorajada pela minha mãe e minha amiga Fernanda, que me ligou de madrugada com mil idéias, então sentamos e colocamos em prática. Foi quando me empolguei para tentar alguma coisa, pois já tinham me dito que eu seria incapaz de conseguir confeccionar algum personagem, montar apresentação e tudo o que é preciso para entrar no Circuito. Estas palavras me deram mais apetite para subir no palco e me divertir muito com o que eu e meus amigos conseguimos fazer.

NT – O Circuito é uma competição complicada, exige estratégia de saber que cosplay usar em qual dia, apostas, bolar muitas novidades... Como você se preparou para esta maratona? Qual tem sido seu maior desafio?

> "O primeiro desafio é escolher um personagem que seja adequado para meu porte físico e que eu me identifique, depois é montar uma apresentação que fique legal em um minuto."

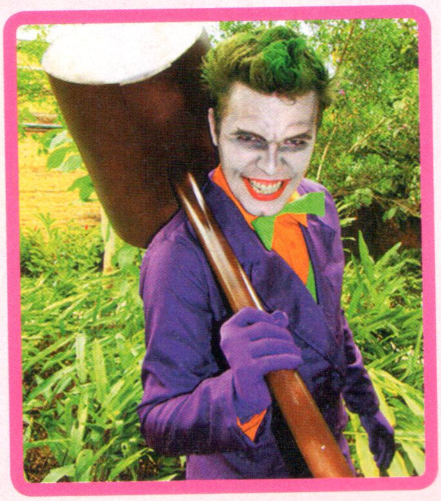
Lola - O primeiro desafio é escolher um personagem que seja adequado para meu porte físico e que eu me identifique, depois é montar uma apresentação que fique legal em um minuto. Em termos de novidades são idéias que vão surgindo, aí eu escolho os que são viáveis para os dias de pontuação maior. Não coloco isso como um desafio, mas cada evento é uma grande nova aventura.

NT – E quais os seus planos para a grande decisão no Anime Friends? Está pronta emocionalmente e fisicamente pra final?

Lola - O meu plano é que tudo ocorra bem, não só para mim, mas para todos os participantes. Ainda estou me decidindo o que vou fazer, porque o evento tem muitos dias (seis dias) e eu tenho muitas idéias. No momento, estou fisicamente e psicologicamente ótima, vamos ver até lá, afinal, nunca participei de uma competição tão grande.

NT – Você compete com amigos seus como a Lucyana, que também está disputando o título. Como fica o emocional nestas horas? Competir com amigos é bom ou ruim?

Lola - É maravilhoso estar do lado da Lucy, torço muito por ela e ela por mim, e eu acho que esse deveria ser o espírito da coisa. Não temos rivalidade nem mesmo em cima do palco



> "Na hora do resultado, mesmo muita gente falando que a vaga era minha, eu não quis acreditar, achei que era uma brincadeira, eu realmente não imaginava que iria conseguir ir tão longe."

porque somos amigas, e isso ocorre com muitas outras pessoas de que gosto, a vitória deles também é minha.

NT – Você também está na final de outro grande concurso de cosplay, a final nacional do Yamato Cosplay Cup – Brasil 2008. Como você conquistou sua vaga nesta decisão? Era esperado?

Lola - Consegui a vaga com minha apresentação de "Jeannie é um gênio", cuja idéia foi da minha melhor amiga Fernanda. A Jeannie era a infância da minha mãe, então eu disse "quero sair de dentro de uma garrafa" e assim foi. Elas entraram nessa loucura. E na hora do resultado, mesmo muita gente falando que a vaga era minha, eu não quis acreditar, achei que era uma brincadeira, eu realmente não imaginava que iria conseguir ir tão longe.

NT – E o que reserva para a final do YCC 2008 em julho?

Lola - Surpresa (risos), brincadeira. Na verdade, estou com alguns projetos, mas não sei ainda se usarei no circuito ou no YCC, então, acho que vou deixar você um pouco curioso.

NT – Você é considerada por muitos como a musa dos cosplayers. Muitos fãs "babam" por sua beleza e simpatia. Te incomoda este assédio ou é algo divertido?

Lola – Nossa, eu sou musa? Não sabia! Muito obrigada a todos que me vêem assim. Nossa, obrigada mesmo, de coração. As pessoas que me param para tirar fotos ou conversar comigo não me incomodam, muito pelo contrário. São novos amigos que ganho, não vejo isso como assédio e sim como elogios, ou seja, me divirto muito com isso tudo.

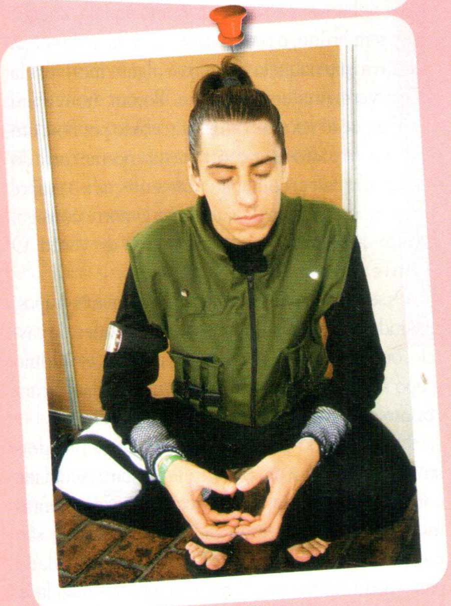
Fotos desta entrevista: Arquivo Pessoal / Divulgação - Fernanda Ribeiro / Bogardan / Takuya / Danilo Legato / Oda-San / Steph Julia. Fotos da matéria: Oda-san / Mubarack / Roberto / Arquivo Pessoal / Cosplay Brasil

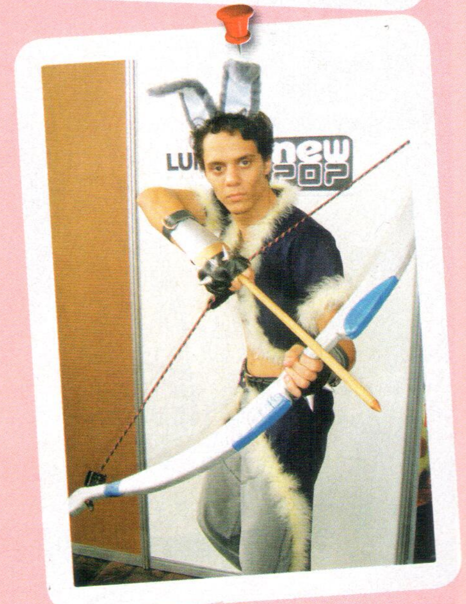
Esclarecimento: Sobre a matéria sobre "Furrys" publicada em uma edição anterior da Neo Tokyo, gostaria de esclarecer que em momento algum foi o objetivo da reportagem generalizar ou ofender as pessoas que praticam este hobby. Infelizmente, o espaço da revista é pequeno para maiores aprofundamentos no tema e nas suas qualidades, mas para conhecer em detalhes tudo sobre os "Furrys" e suas ramificações sugerimos que acessem sites e fóruns especializados no assunto, como o Furry Brasil.

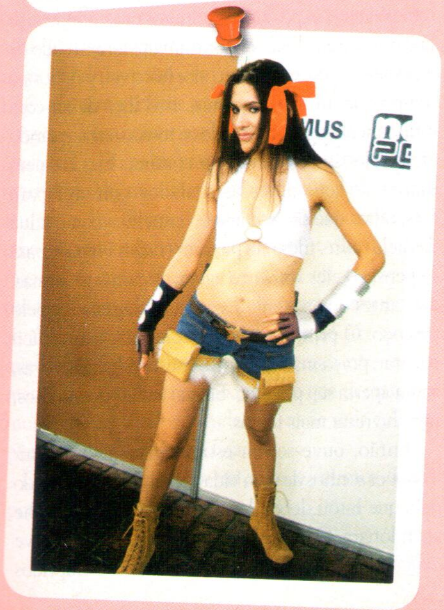
Errata: Por um equivoco de edição, foi colocada na reportagem sobre "Furrys" uma foto de um cosplayer do personagem Johnny Bravo, que nada tem a ver com os "Furrys". As fotos usadas na matéria saíram sem os créditos para o fotógrafo Leandro "Kimio".

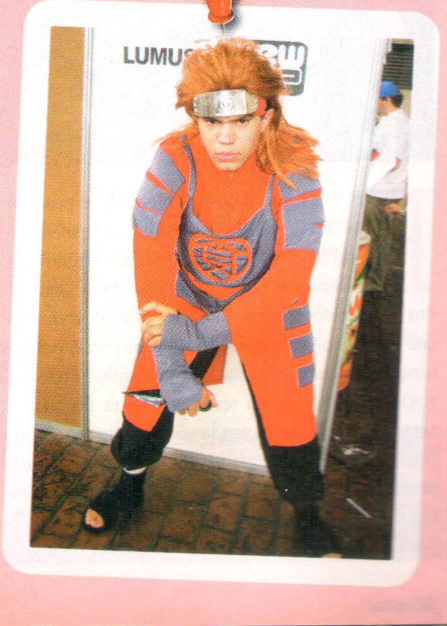
Galeria

Fotos: Leandro Higashi (Kimio)





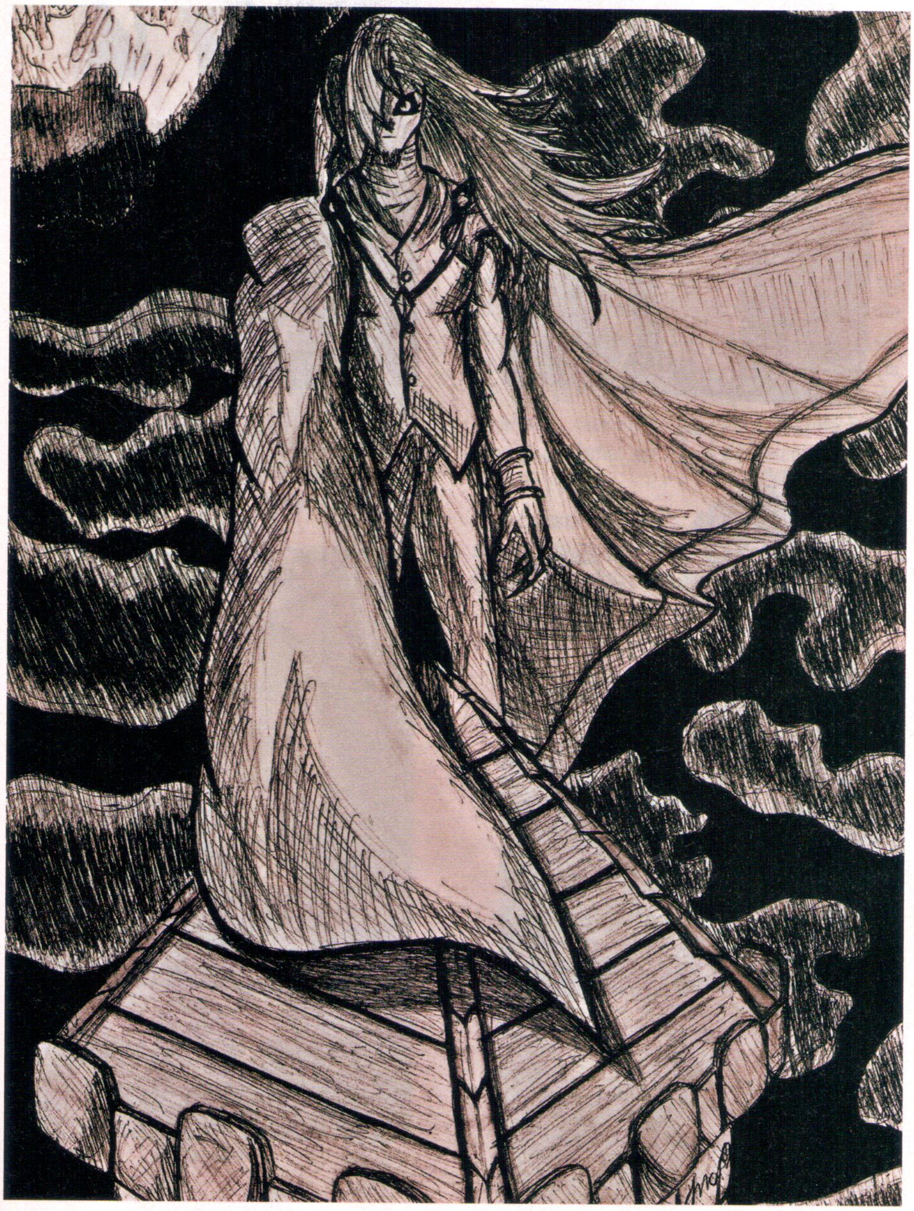




Olhos Vermelhos

A noite é fria e tenebrosa na Transilvânia, conhecida em lendas por ser morada do conde Drácula.

Por ShiryuForever94



Em um lugar afastado da cidade, é possível avistar um grande castelo, escuro e silencioso. No interior desse castelo vê-se uma bela jovem a levar uma bandeja para alguém. Em algum tempo, a jovem parece chegar ao quarto que tem como destino. Ela bate na porta, porém ninguém atende; ela chama, mas também não há resposta; como última tentativa, entra no quarto para ver se seu mestre ainda se encontra acordado. No quarto, ela não encontra o que esperava, mas sim um homem alto, de longos cabelos escuros, com um manto que chega ao chão e unhas que mais se pareciam garras. Ela fica paralisada ao ver o sangue no chão e também em quase todo o seu corpo. Assim que a figura assustadora se vira e mostra seus olhos vermelhos que imploram por sangue, ouve-se um grito saindo do castelo. Um grito que rapidamente é silenciado. Voltando ao castelo, agora só se vê o corpo da garota largado no chão, com o pescoço a escorrer sangue.

No dia seguinte, o jovem detetive Fox Willian é chamado para investigar o local. Há suspeitas de que o jovem que habitava o castelo teria se aproveitado de sua empregada, pois ela não retornou para casa. Assim que o detetive encontra o corpo, ele se assusta com a marca em seu pescoço. Ele olha o sangue derramado no chão, a mulher despida, também com sangue por todo o corpo, as marcas que as mãos ensangüentadas deixaram no corredor. Como primeira impressão, Fox imagina que o assassino seja um pobre psicopata.

O dia inteiro, vários policiais ficam juntamente com o detetive, a investigar todo o castelo. Terminado o dia, nada se encontra. Sendo assim, Fox, pensando em seu dever, resolve passar a noite no castelo. Os policiais lhe avisam sobre o perigo, mas ele diz ser um jovem destemido, e que faz o que for preciso em seus casos. Mais cinco policiais resolvem passar a noite com o rapaz.

A noite estava chegando, a lua começa a surgir; nunca se havia visto uma lua como aquela, cheia e quase sem brilho, o pouco da lua que dava para ver, mostrava que naquela noite, por algum motivo, ela estava vermelha como sangue. Porém, houve um detalhe que só não passou despercebido por Fox; um vulto negro e alto se encontrava na enorme torre do castelo, ele parecia olhar atentamente para o grupo. Após dar uma risada de quem traz a morte consigo, o vulto desaparece junto com a brisa do vento. O detetive não conta a ninguém.

Os seis homens resolvem se dividir em três grupos, seguindo um desses grupos para o subterrâneo do castelo, outro grupo fica na sala principal dele, e o último grupo sobe para imensa torre. Como Willian ficara curioso com o que viu, ele resolve ir para torre.

No grupo do subterrâneo, encontram-se dois amigos de Willian; um jovem que cursou a faculdade com ele, e seu primo, com o qual havia feito muitas malandragens no tempo de criança. Ambos são rapazes corajosos e espertos. Eles andam de um lado para o outro procurando por algo que na realidade temem achar. Após alguns minutos procurando algo que possa ajudar, eles encontram um amontoado de esqueletos que exalam um odor horrível, pelo longo tempo que ali se encontram. Isso lhes deixa com muito medo, porém, o medo se torna maior quando atrás deles surge a estranha criatura. Eles tremem diante de seus olhos arregalados voltados para eles; olhos que são escuros e vermelhos como a lua daquela noite. Eles não pensam (não há tempo para se pensar), eles somente agem; pegam suas armas, mas antes que possam disparar, são agarrados pelo pescoço. O primo sente que começa a ficar difícil respirar, pois a mão que antes se escondia nas trevas, agora aperta seu pescoço. Ele vai fechando os olhos, não lhe resta mais forças.

Então, ouve-se um estralo que sai do rapaz. Todos os sonhos de uma vida deixam de existir, tudo pelo que lutou deixa de ter utilidade; sua vida lhe abandonara. O monstro olha para o que ainda vive e dá um sorriso que deixa à mostra seus compridos dentes, de onde escorrem sangue. Impulsionado pelo medo, o jovem policial consegue levantar sua arma; e em seu único disparo, ele acerta uma bala que entra pelo queixo da criatura e lhe sai pela sua nuca. A criatura cai, imóvel. Ainda contaminado pelo medo, ele corre com grande desespero. Maior desespero ele demonstra ao olhar para trás e ver que o corpo não se encontra mais naquele local.

Na torre, o comunicador de Fox começa a tocar:

- Fox, não estamos lidando com algo normal aqui. Eu vi a criatura grotesca matar seu primo em apenas alguns segundos. Você pode achar absurdo, mas acho que é um vamp...AAHHHH!!

A mensagem é interrompida misteriosamente.

Fox fica pensando se seu amigo realmente diria aquilo que sempre foram contra; uma criatura mística, de lendas antigas, porém que até hoje ainda apavora algumas pessoas; mais especificamente: um vampiro. De apenas uma coisa ele tinha certeza, havia um assassino no castelo, e algo devia ser feito.

> "Fox fica pensando se seu amigo realmente diria aquilo que sempre foram contra; uma criatura mística, de lendas antigas, porém que até hoje ainda apavora algumas pessoas; mais especificamente: um vampiro."

Ele resolve não contar a verdade ao pé da letra com relação ao que seu amigo disse, diz para os outros que quando o rapaz ia falar quem era o assassino, misteriosamente, desligou. Porém, todos sabem que não foi tão misteriosamente assim que a mensagem foi interrompida, eles sabem que foi pego pelo assassino, afinal, seu grito de dor ecoou por todas as paredes do castelo. Eles resolvem descer em um único grupo até o subterrâneo.

Passado algum tempo, eles chegam onde estão os dois corpos. Um está com marcas que servem como caminhos para que o pouco sangue que resta chegue ao chão, e está com o pescoço totalmente mole; quebrado. O outro não se encontra em situação parecida, está bem pior; a pele de seu pescoço foi arrancada, deixando a mostra sua carne, ambos os braços estão quebrados e no peito encontra-se um corte enorme. Fox, experiente em assassinatos, vê que o corte no peito não foi feito com aparelhos, e sim com mãos. Fox está assustado. Logo ele tenta refazer a cena em sua mente: ele vê o rapaz com o comunicador, conversando afobado, quando é pego pelos braços; o jovem tenta disparar mais uma vez, mas dessa vez uma mão penetra em seu peito, lhe deixando sem ação. Novamente, há uma mão em cada braço, a criatura tenta lhe morder, mas ele se agita, fazendo com que ele largue seu pescoço, mas ele leva sua pele junto. Para poder se alimentar em paz, os dois braços do jovem são quebrados. Fox fecha os olhos, e tenta não sentir medo; mas é difícil mesmo para ele que já mandou muitos psicopatas para cadeia. Um de seus colegas põe a mão no ombro de Fox:

- É melhor chamarmos reforços e sairmos daqui por enquanto.

Ele concorda.

Enquanto caminham para porta; o detetive tenta se conformar que foi derrotado; finalmente, foi derrotado por alguém.

Ao verem a porta, eles se sentem muito mais aliviados. Quando um deles tenta abrir a porta, percebe que ela está trancada. Eles pensam em tentar derrubá-la; mas antes de tentarem, sangue começa a pingar no chão. Uma gargalhada vem de cima de suas cabeças. Ao olharem para cima, eles vêem dois olhos vermelhos, mãos ensangüentadas e uma capa que cobre todo o resto do corpo. Todos correm; menos Fox. Ele fica parado, encarando os olhos vermelhos escuros, sem nenhum brilho, que vêm se aproximando do rosto dele. Após alguns segundos, os dois ficam frente a frente, se encarando. Os três policiais puxam suas armas e miram na cabeça do monstro:

- Sai daí, Fox! Agora!

Um dos policiais não agüenta ver aquilo por tanto tempo e dispara. Ele está nervoso, é novo no ramo, só aceitou ficar aquela noite ali para mostrar para os outros que é corajoso e que breve se tornaria reconhecido por todos. Mas se isso era o que queria, ele não devia ter escolhido ficar lá naquela noite; pois assim que dispara a arma, a capa cobre o vulto e ele desaparece. Com medo, o jovem recua alguns passos até trombar com algo. Ele olha e vê o que menos lhe convém naquela hora: os olhos que há pouco encaravam Fox, olhos que se movem em sincronia com os dentes; os olhos observam o pescoço, os dentes atacam.

Ao verem seu colega ser atacado, eles atiram no monstro. Porém, mais uma vez, ele é protegido pela capa e some.

Após alguns minutos eles se encontram na torre. Fox dá sua opinião, dizendo achar que aquilo é um vampiro. Os outros de início não concordam, mas após algum tempo discutindo sobre os fatos, acabam por concordar.

Eles se recordam de uma saída que há após a torre, uma saída para o jardim, que só tem como se chegar por este caminho.

Os jovens nunca haviam sentido tanto medo como agora sentiam. Temiam perder suas vidas nesta noite, temiam deixar seus sonhos, suas famílias e tudo mais que haviam conquistado para trás. Andavam com as pernas trêmulas, os olhos atentos e os dentes a ranger.

Após alguns minutos, eles estão no jardim. Está muito escuro para que se enxergue com clareza o portão, mas mesmo assim, olham com ansiedade para o pouco dele que podem ver.

Fox imagina que o pesadelo está prestes a acabar. Ao ver novamente os olhos vermelhos ao longe, ele crê estar enganado. Ele pára, mas há algo estranho, seus companheiros continuam a correr em direção ao portão, em direção aos olhos vermelhos da morte. Ele grita para pararem, mas eles dizem que não, agora que estão tão perto. Então, ocorre novamente a desgraça que o detetive temia ter de rever; antes que os assustados e desesperados policiais possam sequer pensar em se virarem, as presas da criatura se alongam e se encontram no pescoço do policial conhecido como Hércules; um rapaz que acabou por receber esse apelido por razão de sua bravura e de sua força, e nunca voltou de uma missão de mãos vazias. Infelizmente, o destemido Hércules, agora cai perante à única coisa que já temeu em toda vida. Os olhos vermelhos estão mais vermelhos do que nunca haviam estado.

Os dois que ainda permanecem vivos não perdem tempo e aproveitam a imensidão do jardim para se esconder. Cada um acaba por correr para um lado. Fox está atento para qualquer ruído; mas o que se ouve não é um ruído, e sim um grito de desespero, de temor. Este grito provavelmente vem do capitão Edward; um homem de status na polícia, alguém que já salvou muitas vidas nos cinco anos que esteve nesta profissão. Porém, mais nenhuma vida será salva por ele.

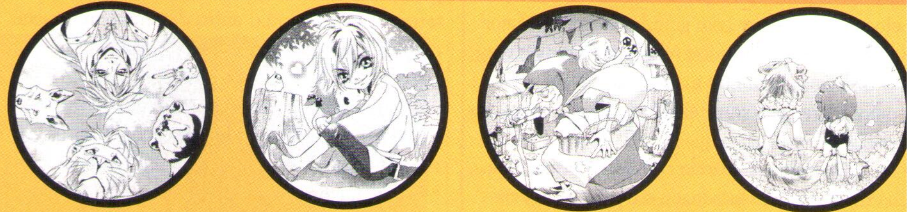
Fox sabe que só resta ele agora, sabe que deve correr e fugir pela primeira vez. Ele corre enquanto as lágrimas em seu rosto escorrem. Lágrimas que escorrem por aqueles que se foram e também por razão de seu medo. Ele vê que a claridade começa a surgir, olha para cima e vê o sol que começa a nascer. A cada metro que se aproxima da saída, mais lágrimas escorrem. Ele sabe que não deve olhar para trás; mas mesmo assim o faz; olha diretamente para torre. Lá está ela, a criatura sedenta de sangue, de cabelos compridos e maior do que qualquer homem que Fox já viu. Ele finalmente atravessa o portão, e ao fazer isso, olha novamente para trás; mas não vê mais nada. O vampiro sumiu. Ele cai de joelhos, apóia-se no chão e chora como nunca em sua vida. Chora de medo, chora pelas vidas perdidas hoje... pelas marcas e cheiro de sangue que ainda estão em sua roupa.

MANDE O SEU TEXTO E PARTICIPE

Gostou deste espaço? Participe e envie seu conto ou fanfic para neo@animepro.com.br. Ele deve ter no mínimo 5 mil caracteres e no máximo 20 mil (sendo assim, dividido em partes).

Contos dos Irmãos Grimm em mangá

A NewPOP Editora lança no Brasil o mangá baseado nas obras dos escritores alemães Jacob e Wilhelm Grimm. Um sucesso universal, agora na sua versão de olhos grandes!



O MANGÁ

Os Contos dos Irmãos Grimm, totalmente diferentes! Com os magníficos traços da mangaká Kei Ishiyama, personagens há muito conhecidos escapam, de maneira divertida, de seus papéis: aqui, Chapeuzinho Vermelho e o Lobo têm grandes chances de se tornarem um par amoroso, Rapunzel se apresenta às avessas e João é um pequeno narcisista que sabe enfrentar a vida e é idolatrado pela irmã, que o adora. Os Doze Caçadores e Os Dois Irmãos, contos menos tradicionais, aparecem em novas versões.

Romantismo, comicidade e charme garantidos – um momento mágico com contos de natureza muito especial, numa versão mangá como você nunca viu!

ALGUNS PERSONAGENS:

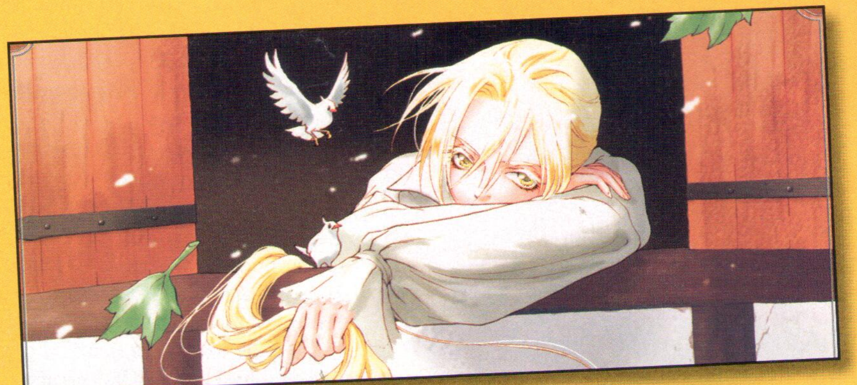
CHAPEUZINHO VERMELHO: Uma linda e amorosa menina, que percorre o bosque com uma cesta cheia de guloseimas rumo à casa de sua avó.

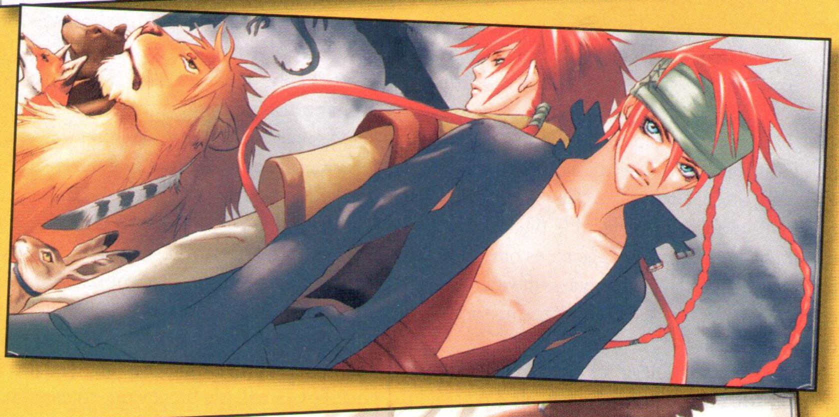
LOBINHO: Um jovem lobo que pretende se tornar um verdadeiro lobo bravo, mas que, ao mesmo tempo, acaba fazendo amizade com jovens cabritinhos e, além disso, entra em conflito com seus próprios sentimentos quando conhece Chapeuzinho Vermelho...

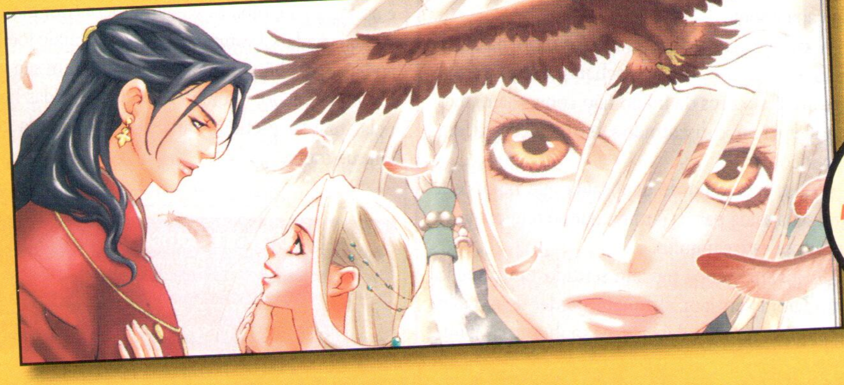
RAPUNZEL: Raptada por uma bruxa quando era bebê e trancafiada numa torre, adora cantar e, afinal, termina encontrando a felicidade.

JOÃO: Um menino de muito boa aparência, mas também muito cheio de si, que, ao lado de sua irmãzinha, é largado na floresta por seu pai e por sua madrasta. Sua boa aparência, porém, ajuda os dois irmãos a dar um jeito.

MARIA: Irmãzinha caçula de João. Possui um coração puro e é completamente louca por seu irmão. Quando ela imagina que João está correndo perigo, ela vira uma pequena lutadora.







Volume Único
Autora: Kei Ishiyama
176 páginas
R$ 11,90

NEWPOP APRESENTA
Kei Ishiyama
GRIMMS
MANGA
new pop

Animê e Mangá

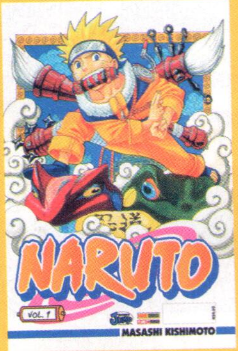
Biblioteca básica

www.comix.com.br

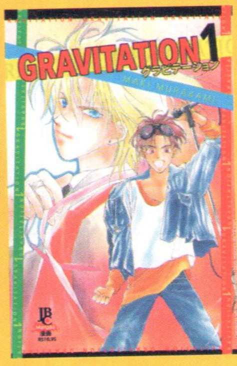
TOP 5 (MANGÁ)

Os mangás mais vendidos da COMIX BOOK SHOP (www.comix.com.br)

- **1º) NARUTO**
- **2º) Death Note**
- **3º) Bleach**
- **4º) Full Metal Alchemist**
- **5º) Tarot Café**



LOVE HINA
INFINITY



VOLUMES 1 A 3
CAVALEIROS do ZODÍACO G
EPISÓDIO G
EDIÇÃO DE COLECIONADOR

MANGÁS

LANÇAMENTOS:

Grimms Mangá (ed. única) R$ 11,90
Hunter X Hunter nº1 R$ 10,90
Cavaleiros do Zodíaco – Lost Canvas – A Saga de Hades nº1 e 3 R$ 10,90 (cada)
Princess Princess nº1 ao 6 R$ 9,50 (cada)
Witchblade nº1 e 2 R$ 9,90 (cada)
Conde Cain nº1 ao 5 R$ 9,50 (cada)
Cowa! (Akira Toriyama, ed. única) R$ 14,90
Sócrates in Love (ed. única) R$ 19,90
Zettai Kareshi - O Namorado Perfeito nº1 ao 6 R$ 9,90 (cada)
Paradise Kiss nº1 e 3 R$ 9,90 (cada)
Lodoss War - A História de Deedlit nº1 e 2 R$ 10,50 (cada)
Tarot Café nº1 ao 4 R$ 10,00 (cada)

NOVIDADES:

Bleach nº1 e 8 R$ 9,90 (cada)
Giantz nº1 e 8 R$ 9,90 (cada)
Kil-Dong nº1 e 3 R$ 9,90 (cada)
Death Note nº1 ao 8 R$ 10,90 (cada)
Gravitation nº1 ao 8 R$ 10,95 (cada)
Lodoss War – A Bruxa Cinzenta nº1 ao 3 R$ 10,50 (cada)
Samurai Executor nº1 ao 7 R$ 14,90 (cada)
Naruto nº1 e 9 R$ 9,90 (cada)
Samurai Girl nº1 e 10 R$ 5,90 (cada)
FullMetal Alchemist nº1 ao 24 R$ 6,90 (cada)
Love Hina Infinity R$ 19,90
Astro Boy nº1 ao 3 R$ 9,90 (cada)
Colégio Feminino Bijinzaka nº1 ao 3 R$ 9,90 (cada)
A Serpente Vermelha R$ 24,90
Inu Neko nº1 ao 3 R$ 5,90 (cada) (só para adultos)
Warcraft nº1 ao 3 – Trilogia da Fonte do Sol R$ 9,90(cada)
Battle Royale nº1 ao 13 R$ 12,90 (cada)
Lodoss War – A Lenda do Cavaleiro nº1 ao 6 R$ 9,50 (cada)
FullMetal Panic nº1 ao 9 R$ 9,50 (cada)
.Hack nº1 ao 7 R$ 5,90 (cada)
Trigun nº1 e 2 R$ 18,90 (cada)
1945 R$ 14,00
Blood –The Last Vampire (ed. única) R$ 9,90
Estranho Mundo de Jack-Mangá (ed. única) R$ 14,90
Crying Freeman nº1 ao 10 R$ 9,50 (cada)
Samurai Champlo nº1 e 2 R$ 9,50 (cada)
Uzumaki – A Espiral do Horror nº1 ao 3 R$ 12,00 (cada)
Nekomagin (ed. especial) R$ 24,90
Panorama do Inferno R$ 12,00
Monster nº1 ao 9 R$ 12,00 (cada)
Princess Ai nº1 ao 3 R$ 12,00 (cada)
Yuki nº1 ao 6 R$ 12,00 (cada)
Sanctuary nº1 ao 5 R$ 12.00 (cada)
Karekano nº1 ao 12R$ 9,50 (cada) e nº13 ao 19 R$ 9,90 (cada)
El Hazard nº1 ao 6 R$ 5,90 (cada)
Yu-Gi-OH nº1 ao 15 R$ 10,90 (cada)
Merupuri nº1 ao 4 R$ 9,50 (cada)
Tsubara Chronicles nº1 e 10 R$ 5,90 (cada) e nº11 e 12 R$ 6,90 (cada)
xxxHolic nº1 e 10 R$ 5,90 (cada) e nº11 e 12 R$ 6,90 (cada)
O Tigre e o Dragão nº1 ao 10 R$ 8,90 (cada) e nº11 R$ 17,80
MaruSaku – Histórias Curtas (Akira Toroyama) Vol.1 ao 3 R$ 14,90 (cada)
Angry nº1 e 6 R$ 9,90 (cada)
Negima nº1 a 20 R$ 5,90 (cada) e nº 21 e 22 R$ 6,90 (cada)
Priest nº1 ao 16 R$ 10,00 (cada)
Planet Blood nº1 ao 11 R$ 10,00(cada)
Angel Sanctuary nº1 ao 25 R$ 5,50 (cada) nº26 ao 32 R$ 5,90 (cada)
Berserk nº1 ao 32 R$ 5,90 (cada)
Fruits Basket nº1 ao 23 R$ 9,80 (cada)
Evangelion – Iron Maiden nº1 ao 4 R$ 6,30 (cada) e nº5 ao 12 R$ 6,90 (cada)
Slam Dunk nº1 ao 31 R$ 9,90 (cada)

COMPLETE SUA COLEÇÃO!

Onegai Teacher nº1 e 2 R$ 9,80 (cada)
Tokyo Babylon nº1 ao 7 R$ 9,80 (cada)
Quark nº1 ao 3 R$ 9,90 (cada)
Angelic Layer nº1 ao 5 R$ 9,80 (cada)
O Chamado nº1 e 2 R$ 13,90 (cada)
Megamen NT Warrior nº1 ao 6 R$ 5,90 (cada)
Love Junkies nº1 ao 42 R$ 5,50 (cada) e nº43 R$ 5,90 (só para adultos)
Mouse nº1 ao 14 R$ 9,80 (cada) (só para adultos)
Cavaleiro do Zodíaco G nº1 ao 10 R$ 12,90 (cada)
Samurai X nº 1a 4,6,9 ao 34 R$ 2,90 (cada) nº 35 ao 48 R$ 3,90 (cada) nº 49 ao 56 R$ 4,90 (cada)
Samurai X – Especial R$ 4,50
Love Hina nº1,3 ao 14 e 16 R$ 3,50 (cada) nº17 ao 27 R$ 3,90 (cada) nº 28 R$ 4,90
Video Girl AI nº1 ao 18 R$ 2,90 (cada) nº19 ao 24 R$ 3,90 (cada) nº 25 ao 30 R$ 4,90 (cada)
Shaman King nº1 ao 49 R$ 4,50 (cada) nº50 ao 64 R$ 4,90 (cada)
Sakura Card Captor nº2 ao 24 R$ 2,90 (cada)
Inu Yasha nº5 ao 6 R$ 3,50 (cada) nº7 ao 12 R$ 3,90 (cada) nº13 ao 30 R$ 4,50 (cada) nº 31 ao 94 R$ 4,90 (cada)
Princesa e o Cavaleiro nº1 ao 4 R$ 3,50 (cada) nº 5 ao 8 R$ 3,90 (cada)
YuYu Hakushô nº2 ao 4 R$ 3,50 (cada) nº 5 ao 14 R$ 3,90 (cada) nº 15 ao 38 R$ 4,90 (cada)
Chobits nº 2 ao 15 R$ 4,90 (cada) nº 16 R$ 5,90
Cowboy Bebop nº 1 ao 6 R$ 4,90 (cada)
Gunnm nº 1 ao 18 R$ 4,90 (cada)
X 1999 nº 1 ao 18 R$ 9,80 (cada)
Bastard nº 1 ao 23 R$ 9,80 (cada)
Star Wars Episode I – A Ameaça Fantasma nº 1 e 2 R$ 3,90 (cada)
Guerra Nas Estrelas – O Império Contra Ataca nº 1 ao 4 R$ 3,90 (cada)
Guerra Nas Estrelas – Uma Nova Esperança nº 1 ao 4 R$ 3,90 (cada)
Guerra Nas Estrelas - O Retorno de Jedi nº 1 ao 4 R$ 3,90 (cada)
BT'X nº1 ao 16 R$ 9,80 (cada)
Peach Girl nº2 ao 4 R$ 3,90 (cada) nº5 ao 7 R$ 4,50 (cada) nº8 ao 11 R$ 4,90 (cada) nº12 ao 24 R$ 5,50 (cada) nº25 e 26 R$ 5,90(cada)
Dragon Ball nº1 ao 32 R$ 3,90 (cada)
Dr. Slump nº1 ao 6 R$ 4,50 (cada) nº7 ao 14 R$ 5,20 (cada)
Dragon Ball Z nº1 ao 29 R$ 3,90 (cada) nº30 ao 51 R$ 4,90 (cada)
Cavaleiros do Zodíaco nº1 ao 21 R$ 3,90 (cada) nº22 ao 25 R$ 4,50 (cada) nº26 ao 48 R$ 5,90 (cada)
Fushigi Yûgi nº1 ao 9 R$ 4,50 (cada) nº10 ao 36 R$ 5,20 (cada)
Blade nº1 ao 28 R$ 5,20 (cada) nº 29 ao 34 R$ 5,90 (cada) nº35 ao 38 R$ 6,90 (cada)
Chonchu nº1 ao 15 R$ 9,90 (cada)
Guerreiras Mágicas nº 1 ao 12 R$ 3,40 (cada)
One Piece nº1 ao 9 R$ 4,50 (cada) nº 10 ao 38 R$ 5,20 (cada) nº 39 ao 60R$ 5,90 (cada) nº61 ao 66 R$ 6,30 (cada)
Éden nº2 ao 7 R$ 3,90 (cada) nº 8 ao 11 R$ 4,50 (cada) nº 12 e 14 R$ 4,90 (cada) nº 15 ao 20 R$ 5,50 (cada) nº21 e 22 R$ 5,90(cada)
Lobo Solitário nº 1 ao 28 R$ 12,90 (cada)
Slayers nº1 ao 7 R$ 4,90 (cada) nº 8 e 17 R$ 5,50 (cada)
Ragnarök nº3 ao 19 R$ 5,90 (cada)
Transformers – Ed. Encadernada R$ 10,90 (cada)
Robotech – Ed. Encadernada R$ 10,90 (cada)
NG Evangelion nº 4 ao 12 R$ 4,50 (cada) nº 13 ao 16 R$ 5,30 (cada) nº 17 ao 18 R$ 6,30 (cada) nº 19 e 20 R$ 6,90(cada)
Vagabond nº 1 ao 11 R$ 5,50 (cada) nº 12 ao 40 R$ 6,30 (cada) nº 41 ao 44 R$ 6,90 (cada)

LIVROS E ÁLBUNS DE LUXO

Samurai das Tesouras R$ 39,00
Estratégia Samurai-Como Vencer Desafios
Usando Sua Força Interior R$ 32,90
Minha Vida Como Gueixa R$ 39,90
Tokyo Girls R$ 49,90
Gestos Japoneses R$ 19,90
Guia da Cultura Japonesa - São Paulo R$ 49,00
Almanaque da Cultura Pop Japonesa R$ 34,00
Mangá – Como o Japão Reinventou os Quadrinhos – Livro Especial R$ 75,00
Aprenda Japonês Lendo Mangá Vol.1 ao 3 R$ 24,90 (cada)
Kana & Mangá Vol.1, 2 e 3 R$ 14,90(cada)
Para Se Descolar em Japonês R$ 24,90
Técnicas de Desenhar Mangá Vol.1 e 2 R$ 29,00
Sudoku & Mangá R$ 9,90
As Histórias Preferidas das Crianças Japonesas Vol. 1 e 2 R$ 29,00 (cada)
A Arte da Guerra – Sunzi (Sun Tzu) Ed. Bilíngüe R$ 19,90
O Livro dos Cinco Anéis R$ 48,90
Adolf Vol. 1 ao 5 R$ 27,90 (cada)
Che – Uma Biografia R$ 23,50
Nausicaa Vol. 1 ao 3 R$ 29,90 (cada)
Bambi Vol. 1 ao 3 R$ 22,00 (cada)
Enciclopédia dos Samurais (livro) R$ 49,00
A Arte do Ninja - Entre Ilusão e Realidade (livro) R$ 49,00
Sade Ed. Especial (proibido para menores de 18 anos) R$ 13,90
Tempest Ed. Especial (proibido para menores de 18 anos) R$ 14,90
Mulheres Ed. Especial (proibido para menores de 18 anos) R$ 33,00
Sandland (Akira Toroyama – Ed. Especial) R$ 14,90
Enciclopédia Cavaleiros do Zodíaco R$ 38,00
Enciclopédia Dragon Ball Z R$ 45,00
Cavaleiros do Zodíaco – Gigantomaquia – A História de Mei Vol. 1 e 2 R$ 25,00 (cada)
O Grande Livro do Mangá R$ 39,00
Vampiro que Ri R$ 29,00
Paraíso – O Sorriso do Vampiro R$ 33,00
Osamu Tezuka Uma Biografia Mangá 1928-1945 R$ 36,00
Osamu Tezuka Uma Biografia Mangá 1945-1960 R$ 36,00
Osamu Tezuka Uma Biografia Mangá 1960-1975 R$ 29,00
Osamu Tezuka Uma Biografia Mangá 1975-1989 R$ 29,00
Dragon Ball - Ed. Definitiva Nº 1 ao 13 R$ 19,90 (cada)
Vagabond – História de Musashi – Ed. Definitiva nº 1 ao 6 R$ 25,00 (cada) nº 8 ao 14 R$ 27,50 (cada)
Samurai X Kaden R$ 49,00
Como Desenhar Mangá Vol. 1 e 2 R$ 29,00 (cada)
Japonês em Quadrinhos R$ 47,00
Japonês em Quadrinhos – Caderno de Exercícios R$ 20,00
Japonês em Quadrinhos Vol.2 R$ 47,00
Japonês em Quadrinhos – Caderno de Exercícios Vol.2R$ 20,00
Dungeons Crawlers Encadernada R$ 9,90
Nosferatus (Arthur Garcia) R$ 16,90
Buda Vols. 1 ao 14 R$ 19,90 cada
Anime Comics – YuYu Hakushô Vol. 1 ao 3 R$ 19,90 (cada)
Coleção Anime Classics – Cavaleiros do Zodíaco 1, 2, 3 e 4 R$ 13,90 (cada)

DVDS

Tekkonkinkreet – (baseado no Mangá Preto e Branco) R$ 32,00.
Box Os Cavaleiros do Zodíaco Saga de Hades-Inferno (Episódio 0 + Vols.1 ao 4) R$ 139,90
Os Cavaleiros do Zodíaco – Saga de Hades-Inferno Vols. 1 ao 4 R$ 39,90 (cada)
Os Cavaleiros do Zodíaco – O Filme – Prólogo do Céu R$ 38,90
Box Os Cavaleiros do Zodíaco Saga de Hades – Santuário (Episódio 0 + Vols.1 ao 4) R$ 134,90
Os Cavaleiros do Zodíaco – Saga de Hades – Santuário Vols. 1 ao 4 R$ 38,90 (cada)
Os Cavaleiros do Zodíaco – A Série Vols. 1 ao 24 R$ 38,90 (cada)
YuYu Hakushô – Vols. 1 ao 13 R$ 38,90(cada)
YuYu Hakushô – Box 1 (Vols. 1 ao 4) R$ 139,90
YuYu Hakushô – Box 2 (Vols. 5 ao 7) R$ 99,90
YuYu Hakushô – Box 3 (Vols. 8 ao 10) R$ 99,90
YuYu Hakushô – Box 4 (Vols. 11 ao 13) R$ 99,90
Final Fantasy VII - Advent Children (ed. dupla) R$ 34,90
FullMetal Alchemist Box (Vol. 1 ao 3) R$ 99,00
FullMetal Alchemist Box (Vol. 4 ao 6) R$ 99,00
FullMetal Alchemist Vol. 1 ao 6 R$ 29,90(cada)
Ragnarök Vol. 1 ao 6 R$ 32,90 (cada)
Megaman NT Warrior Vol. 1 ao 6 R$ 34,90 (cada)
Nadja Vol. 1 ao 4 R$ 36,90 (cada)
Super Campeões Box 1 (Vol. 1 ao 3) R$ 49,90
Super Campeões Box 2 (Vol. 4 ao 6) R$ 49,90
Super Campeões Vol. 1 ao 6 R$ 14,90(cada)
Hunter X Hunter Box 1 (vol. 1 ao 3) 49,90
Hunter X Hunter Box 2 (vol. 4 ao 6) 49,90
Hunter X Hunter Box 3 (vol. 7 ao 9) 49,90
Hunter X Hunter Vol. 1 ao 9 R$ 14,90 (cada)
Viewtfull Joe Box 1 (vol. 1 ao 3) R$ 49,90
Viewtfull Joe Box 2 (vol. 4 ao 6) R$ 49,90
Viewtfull Joe Box 3 (vol. 7 ao 9) R$ 49,90
Viewtfull Joe vol. 1 ao 9 R$ 14,90 (cada)
Astro Boy Vol. 1 ao 5 R$ 26,90 (cada)
O Fantasma do Futuro (Ghost In The Shell) R$ 19,90
Steamboy (Katsumiro Ottomo) R$ 24,90
Metropoles (Ed. Duplo) R$ 24,90
Cowboy Bebop – O Filme R$ 24,90
Utena – A Garota Revolucionária R$ 24,90
Shin Chan Vol. 1 ao 3 R$ 12,90 (cada)
InuYasha (Episódio 1 e 2) R$ 12,90
Yu-Gi-Oh! Vol. 1 ao 6 R$ 12,90 (cada)
Dragon Ball Z – Devolva-me Gohan R$ 12,90
Dragon Ball Z – O pai de Goku R$ 12,90
Dragon Ball Z – O Homem Mais Forte do Mundo R$ 12,90
Sakura Wars (Episódio 1 e 2) R$ 12,90
Kaleido Stars (Episódio 1 e 2) R$ 12,90
Super Doll Liça Chan (Episódio 1 e 2) R$ 12,90
Dragon Blade (Filme) R$ 34,90

CARDGAMES

Yu-Gi-Oh! (Em Português – Originais)
Deck Estrutura - Chama da Destruição (Maço contém 40 cartas) R$ 29,90
Deck Estrutura - Insanidade Zumbi (Maço contém 40 cartas) R$ 29,90
Deck Estrutura - Rugido do Dragão (Maço contém 40 cartas) R$ 29,90
Deck Estrutura - Fúria das Profundezas (Maço contém 40 cartas) R$ 29,90
Pacote Dragão Branco de Olhos Azuis (Contém 9 Cartas) R$ 9,90
Pacote Alma do Duelista (Contém 9 Cartas) R$ 9,90
Pacote Predadores Metálicos (Contém 9 Cartas) R$ 9,90
Pacote Ascensão do Destino (Contém 9 Cartas) R$ 9,90
Pacote O Milênio Perdido (Contém 9 Cartas) R$ 9,90
Pacote Revelação Negra (Contém 13 Cartas) R$ 9,90
Pacote Eternidade Flamejante (Contém 9 Cartas) R$ 9,90
Pacote Revolução Cibernética (Contém 9 Cartas) R$ 9,90

Onde Encontrar:

Comix Book Shop
Alameda Jaú, 1998, Jardins -
São Paulo (SP) CEP 01420-002
Telefone: (0xx11) 3061-3893
Site: www.comix.com.br

CRONOLOGIA DO JAPÃO

1600 – Chega um navio holandês a Bungo, Kyushu.
Deu-se a batalha de Sekigahara.
1601 – São cunhadas novas moedas.
Descoberta de ouro na ilha Sado.
1602 – Tokugawa Ieyassu divide a seita Jodo-Shinshu: formação da Nishi e Higashi Hongwanji.
1603 – Tokugawa Ieyassu torna-se "Generalíssimo" (Xogum) e funda seu governo de Edo.
1604 – Foram colocados os marcos de "ri" (4 km cada ri) nas três principais estradas do país.
1605 – Introdução do fumo.
1610 – Fundadas as cidades japonesas na Tailândia, Luzon e em outras localidades do Pacífico meridional.
1611 – Proibição do cristianismo.
1615 – Queda do Castelo de Osaka.

OS LAVRADORES CONTIDOS

Durante muito tempo os camponeses vinham se rebelando contra a tirania dos daimios (senhores feudais), causando constantes distúrbios à sociedade. Por isso, o governo de Tokugawa procurou estabelecer leis rigorosas para que os camponeses deixassem de causar agitações.

TOKUGAWA IEYASSU E OS NINJAS

O RELACIONAMENTO DE IEYASU COM O GRUPO IGA COMEÇOU QUANDO ELE FOI SALVO PELOS SAMURAIS DE IGA, EM 1582, QUANDO VOLTAVA ÀS PRESSAS DA CIDADE DE SAKAI PARA SUA TERRA, OKAZAKI, APÓS SABER DO ATENTADO DE AKECHI MITSUHIDE CONTRA SEU SENHOR, ODA NOBUNAGA. ASSIM, AO SE INSTALAR EM EDO, IEYASU EMPREGOU-OS, JUNTAMENTE COM OS NINJAS DO GRUPO KÔGA, PARA ESPIONAR OS SENHORES FEUDAIS, OU SEJA, OS DAIMIOS, PARA PODER CONTROLÁ-LOS.

A QUEDA DO CASTELO DE OSAKA

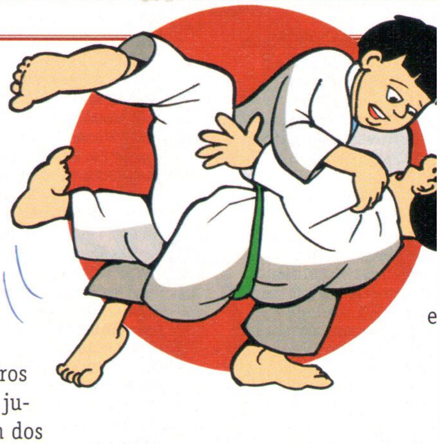
A queda do castelo de Osaka, em 1615, foi um marco no feudalismo japonês. Os Tokugawas, que se apoderaram definitivamente do poder, fecharam os portos, limitando o contato com os estrangeiros, para assegurar seu domínio sobre o povo. Foi nessa época que Miyamoto Musashi começou a se destacar.

O CASO DO AROMA ROUBADO

Um adolescente procurou uma hospedaria em Edo, atual Tóquio, e se hospedou num quarto coletivo, por ser mais barato. Sentava-se perto da cozinha e degustava uma tigela de arroz com conservas, uma vez por dia. Era o prato mais em conta. O garoto apreciava o aroma dos pratos mais caros. Então, o dono da hospedaria, um velho ranzinza processou-o, exigindo o pagamento do cheiro da comida. O caso foi julgado pelo juiz Ooka Tadanosuke (1677 – 1751). O juiz solicitou que o adolescente lhe emprestasse algumas moedas e tilintou aos ouvidos do dono da hospedaria, dizendo:

- Este tilintar das moedas é a paga pelo cheiro das iguarias que o rapaz consumiu. Recolha-o, caro hospedeiro e caso encerrado!

JUDÔ, O CAMINHO SUAVE



Os praticantes de ju-jitsu, naquela época, eram tidos como briguentos e arruaceiros. Então, Jigoro Kano (1860-1938) fundou no ano 1882 o Instituto de Judô Kodokan em Tokyo. Ko significa dar classe, Do significa caminho, e Kan significa sala. A sala original estava conformada de doces tatamis, o centro estava situado no templo Eisho em Shitaya (Tokyo). Kano ensinou a seus primeiros nove alunos seu próprio sistema de defesa ju-jitsu, ao qual denominou Judô. Judô provém dos caracteres chineses JU, que significa suave ou flexível e DO que significa caminho.

A ORIGEM DO FUMI-E

O GOVERNO DE TOKUGAWA PROIBIRA A PROPAGAÇÃO DO CRISTIANISMO E FORÇARA OS CRISTÃOS A RENUNCIAREM A SUA CRENÇA. PARA DESCOBRIR OS CRISTÃOS E OS NÃO-CRISTÃOS, OS POLICIAIS FIZERAM USO DAS IMAGENS SANTAS, OBRIGANDO OS SUSPEITOS A PISÁ-LAS. AQUELAS IMAGENS SÃO CONHECIDAS COMO "FUMI-E".

SUPERSTIÇÕES NIPÔNICAS

- Traz má-sorte responder a uma pessoa que fala enquanto dorme.
- Prenuncia má-sorte quebrar um pente ou tira do geta (tamanco de madeira) ou zori (chinelo de palha).
- Terá um dia péssimo se um cortejo fúnebre passar em sua frente.
- Um bom agouro é um passarinho defecar em sua cabeça.
- Uma madeira ou papel oculto na roupa, traz sorte, se for mantido próximo ao corpo, o tempo todo.
- Passar a comida de Hashi em Hashi para outra(s) pessoa(s), pode não ter um significado muito bom, segundo os japoneses. De acordo com a tradição japonesa, em um funeral, após o corpo ter sido cremado, os parentes recolhem e passam para os outros os ossos do ente querido de Hashi em Hashi.

OS SAMURAIS EM BAIXA

Com o país sob a hegemonia dos Tokugawas, inicia-se um tempo de paz. E com ela vem a decadência moral e econômica dos samurais. A maioria torna-se ronin, isto é, samurai desempregado. Eles vão ser guarda-costas dos burgueses cada vez mais ricos; ou tornam-se artesões, fabricantes de guarda-chuvas, calçados, palitos de comer; alguns vão ser instrutores de escolas primárias ou de esgrima.

JAPÃO, PAÍS EXÓTICO

As japonesas são muito mais agressivas do que as coreanas. O que, de alguma forma, faz com que sejam belas. Mas também são muito mais recatadas que as ocidentais. O que, de alguma forma, também faz com que sejam belas. Pode parecer contradição, mas no Japão tudo é assim – futurista e tradicional, aberto e impenetrável, Oriente e Ocidente juntos, mas sem se misturar.

MATSUZAKAYA
GUCCI

Oriente-se
CULTURA INTELIGENTE EM
QUADROS SEQUENCIAIS
MANGÁS
encontre na maior do Brasi
OFERTAS A PARTIR DE 1 REA
COMIX BOOK SHOP
ACESSE
www.comix.com.b

Curso RELÂMPAGO de Japonês

AreaGO - Escola de Japonês
www.areago.com.br
tel: (11) 3207-7624

areago
escola de japonês

Aula 26

Professor: Kenji Kihara

Continuando o exercício para enriquecer o nosso vocabulário, vamos aprender como escrever as datas comemorativas e os feriados em japonês, uma vez que iremos comemorar bastante neste e no próximo mês!

Para começar, chamamos as datas comemorativas de **SHUKUJITSU**, em hiragana é しゅくじつ. E os feriados de **KYUUJITSU**, em hiragana, きゅうじつ.
Vejamos algumas datas a seguir:

Natal – **KURISUMASU** – クリスマス
Véspera do Ano Novo – **OOMISOKA** - おおみそか
Ano Novo – **GANJITSU** - がんじつ
Páscoa – I-**SUTA** - イースター
Dia das Mães – **HAHANOHI** – ははのひ
Dia dos Pais – **TITINOHI** – ちちのひ
Dia dos Namorados – **BARENTAINDE** - バレンタインデー
Finados – **OBON** – おぼん

Outros dias comemorativos no Japão:

SEIJIN NO HI
せいじんのひ – Dia do ADULTO (segunda segunda-feira de janeiro)

MIDORI NO HI
みどりのひ – Dia do VERDE (dia 4 de maio)

TAIIKU NO HI
たいいくのひ – Dia do ESPORTE (Segunda segunda-feira de outubro)

BUNKA NO HI
ぶんかのひ – Dia da CULTURA (dia 3 de novembro)

Agora, iremos praticar passando algumas palavras para o hiragana:

Dia da Criança
KODOMONOHI
□□□□□

Dia da Independência
DOUKURITSUSAI
□□□□□

Dia do Mar (terceira segunda-feira de julho)
UMINOHI
□□□□

Férias
YASUMI
□□□

RECAPITULANDO:

Respostas da edição anterior:

girafa
□□□
ki ri n

tartaruga
□□
ka me

baleia
□□□
ku ji ra

bode
□□
ya gi

7, 8 E 9 DE MARÇO

CENTRO DE EVENTOS
SÃO LUIS
AO LADO DA AV. PAULISTA

DESCONTOS DE
20% A 70%

SUPERPROMOÇÕES
REVISTAS A PARTIR DE
R$1,00

PROMOÇÕES IMPERDÍVEIS NO MAIOR EVENTO BRASILEIRO DE
MANGÁS
QUADRINHOS

14ª FEST COMIX

+ DE 200.000
REVISTAS EM OFERTA!

CARD GAMES • DVDs • TOYS • GAMES • TATTOO

LANÇAMENTOS
2008
AS MAIS RECENTES
NOVIDADES COM PREÇOS MUITO ESPECIAIS!

EVENTOS PARALELOS
ATRAÇÕES IMPERDÍVEIS!

LOCAL: CENTRO DE EVENTOS SÃO LUIS
RUA LUIS COELHO, 323 - METRÔ CONSOLAÇÃO - INFORMAÇÕES: (11) 3951-5029 / 3951-5037
E-MAIL: COMIX@COMIX.COM.BR - SITE: WWW.COMIX.COM.BR/FEST

HORÁRIOS: DIAS 7 E 8/3 DAS 10H ÀS 20H - DIA 9/3 DAS 10H ÀS 18H
INGRESSO R$ 5,00 MEIA ENTRADA - INTEIRA: R$10,00

REALIZAÇÃO: COMIX BOOK SHOP

AGRADECIMENTO ESPECIAL: TRADE

APOIO: PANINI COMICS · ANIME PRO · CONRAD EDITORA · ESCALA · JBC · NEW POP · OPERA GRAPHICA EDITORA · PIXEL · HQMANIACS.COM

REDE SHOP · MAESTRO · DINERS CLUB INTERNATIONAL · MASTERCARD · VISA · VISA ELECTRON

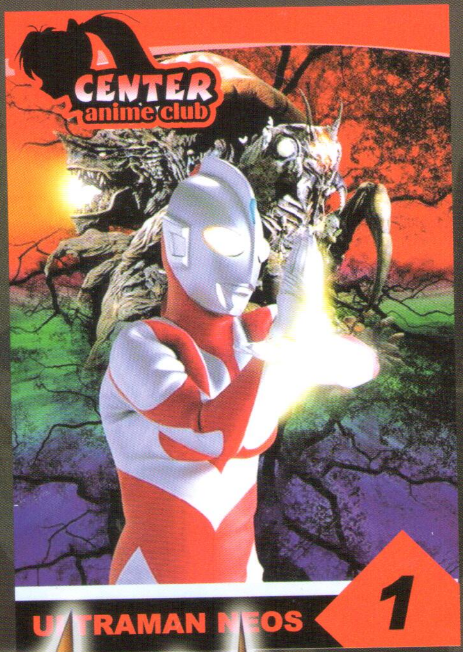
USINA DE ARTES

CENTER
anime club

Muito mais qualidade você encontra aqui!

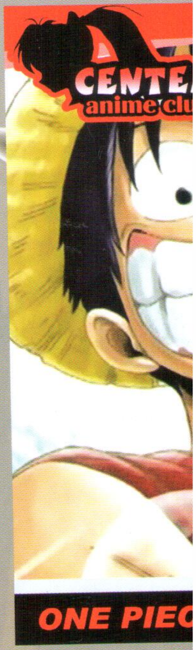
Animes . Bonecos . Live-Actions

CENTER
anime club
1



CENTER
anime club
ULTRAMAN NEOS
1

CENTER
anime club
BLEACH
3



CENTER
anime club
ONE PIEC

Por e-mail fornecemos nossa lista de Títulos
centeranimeclub@hotmail.com

Chaveiros
e muito mais...

(11)3675-520

Rua Trajano, 64 Loja 13 Lapa - São Paulo - S